
2 2007
PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS
Ausgabe 160
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DE
HALO 3
Endlich: Erste Infos zum Xbox-360-Knaller
14
Wii-Spiele
im Test
Red Steel, Need for Speed Carbon,
Rayman, Excite Truck u.v.m.
PS2-Feuerwerk zum Jahresstart
GOD OF WAR II
DIE GANZE WAHRHEIT!
KILLER SPIELE
ab Seite 52
Politiker fordern: Gamer hinter Gitter
MAN!AC hält dagegen • Fakten statt Parolen
Göttlich: Action-Inferno mit NextGen-Grafik
Auf DVD: 7 Minuten Exklusiv-Video
DVD
16
usk
47 Spielevideos
131 Minuten Laufzeit
PS3-CHECK
Hardware
Bedienung
Spiele
TEST
Viva Piñata
PREVIEW
Command & Conquer 3
TEST
Okami
TEST
Dead or Alive Xtreme 2
4 196653 304995 02



47 Spiele als Video, 131 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'. Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

'unrestricted'-DVD: **Auf diese Weise gekennzeichnete Beiträge findet Ihr ausschließlich auf der Heft-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 103)**

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!



God of War 2

Der kommende Action-Kracher im ausgiebigen DVD-Preview: Kriegerlegende Kratos kehrt auf die PS2 zurück!

Nintendo Wii

Wir werfen einen ausführlichen Blick auf Hardware und Starttitel von Nintendos neuestem Streich.



Inhalt 02-2007

PS3 Special
Konsole
Benutzeroberfläche
Online mit der PS3
Formula One Championship Edition
Full Auto 2: Battlelines
Genji: Days of the Blade
Lair
MotorStorm
Resistance: Fall of Man
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Ridge Racer 7
Virtua Fighter 5

Wii Special
Hardware
Benutzeroberfläche
Call of Duty 3
Excite Truck
Rayman Raving Rabbids
Red Steel
Tony Hawk's Downhill Jam
Trauma Center: Second Opinion
Wii Play
Wii Sports

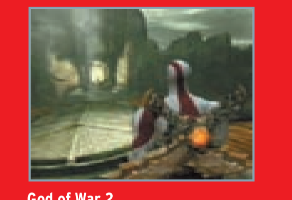
Trailer
Army of Two
Dark Sector
Halo 3

Previews
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
God of War 2
erweitert auf 'unrestricted'-DVD

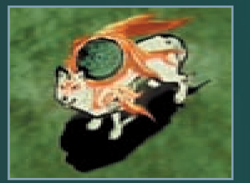
Tests
Dead or Alive Xtreme 2
God Hand
Okami
Rainbow Six Vegas – Nachtest
Sonic the Hedgehog
Star Trek: Legacy
Thrillville
Viva Piñata

Short Cuts
Bionicle Heroes
Justice League Heroes
RTL Biathlon 2007
RTL Winter Games 2007

Handheld
Brothers in Arms: D-Day
Metal Slug Anthology
Micro Machines V4
Rafa Nadal Tennis


God of War 2


Viva Piñata


Okami

Extended
Spiele des Jahres: Die Geheimtipps der Redakteure
Olymptronica 2006

anyMAN!AC
Silent Hias – Teil 3
erweitert auf 'unrestricted'-DVD

Credits / Outtakes

MAN!AC DVD

02-2007 | PLAYSTATION 3 | Nintendo Wii · God of War 2 · Halo 3 · Viva Piñata · Command & Conquer 3 · Virtua Fighter 5 · MotorStorm · Dead or Alive Xtreme 2 · Excite Truck · u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

02-2007

PlayStation 3

Über 36 Minuten: Hardware & Spiele im Detail

PLAYSTATION 3

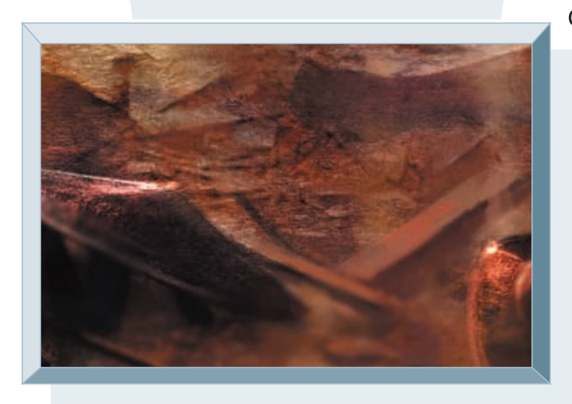
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



HEXENJAGD

In diesen Tagen ist es nicht einfach, bekennender Gamer zu sein. Denn wieder einmal sind Videospiele mit nicht jugendfreien Inhalten ins öffentliche Interesse gerückt. Wieder einmal lief ein der realen Welt entfremdeter Jugendlicher Amok, wieder einmal fanden die Ermittler auf seinem Computer die Taktik-Ballerei "Counter-Strike". Und wieder einmal wurden von Politik und Boulevard-Presse die 'Killerspiele' als auslösender Faktor ausgemacht, was – wieder einmal – den Ruf nach einem Verbot vehementer als jemals zuvor laut werden ließ. Dass gewalttätige Games nur ein kleiner Baustein in dem komplexen Geflecht aus Mobbing, Isolation und Frustration waren, das Bastian B. letztlich zu seiner grausamen Tat verleitete, interessierte nur wenige. Und schließlich glichen wieder einmal die Tage und Wochen nach dem Amoklauf einer öffentlichen Hexenjagd, der Jagd nach Videospielen, die uns alle zu Killern werden lassen.

Die Stimme der Vernunft erhob sich zwar hie und da, aber damit macht man weder groß Quote noch erreicht man die Wählerzielgruppe jenseits der 50 Lenze. Jugendliche und die Generation bis 40 Jahre können dem populistischen Gebahren unserer überalterten Politikerriege sowieso nur ein müdes Lächeln abgewinnen – schließlich hat das Gros der Nicht-Altvorderen im Gegensatz zu den am lautesten schreienden Becksteins & Stoibers dieser Welt schon einschlägige Erfahrungen mit dem Medium Videospiele gemacht. Wir, die täglich in digitalen Welten reisen, wollen der Unwissenheit vieler Entscheidungsträger etwas entgegen setzen und leidenschaftlichen Gamern Argumente liefern für den täglichen Kampf um Akzeptanz – ab Seite 52 findet Ihr unseren Report "Spielend zum Killer". Bevor wir Euch mit den besten Wünschen ins Jahr 2007 entlassen, möchten wir Euch noch ein Fundstück zum Thema 'Killerspiele' präsentieren – aus der Kategorie 'Nix kapiert, aber Klappe aufreißen' (siehe Bild links unten). In "Counter-Strike" stehen sich wie beim Schach zwei Parteien gegenüber, die mit allen Mitteln gewinnen wollen. Da gibt es keine Absichten zu tarnen...



"Heavenly Sword" (Sony, 2007)



Schreckensbilder

Spezialeinheit I

In Counter-Strike kann sich der Spieler auch in ein Mitglied einer Spezialeinheit verwandeln um seine blutrünstigen Absichten besser zu tarnen.

Quelle: www.stop-cs.de.vu



Schreckensbilder – Tödliche Taktik
Beim Schach kann ein Spieler auch in die Gestalt der harmlos aussehenden weißen Figuren schlüpfen, um seine blutrünstigen Bretteroberungs-Pläne zu verschleiern. (Quelle: MAN!AC)



God of War 2 haut richtig rein: Das antike Abenteuer setzt technisch wie spielerisch neue Maßstäbe.

08



8

Vollgas ohne Gewissensbisse: Beim PS3-Start ist Namco mit Ridge Racer 7 dabei – wie macht sich die neueste Bleifuß-Episode?

PREVIEWS

KURZ-PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED



PAL-TESTS

NEXTGEN-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS

36 Sind die süß! Doch hat **Viva Piñata** mehr als knuffige Tierchen und Sonnenschein-Optik zu bieten? Das erfahrt Ihr in unserem Test.

46 Auf dem Wii werdet Ihr zum Halbgott in Weiß: Bei **Trauma Center: Second Opinion** rettet Ihr mit Skalpell und Nadel todkranke Patienten.

50 Die Remote als Meuchelinstrument: Wir klären, ob **Red Steel** das Ego-Shooter-Genre würdig auf dem Wii vertritt.

90 Volleyball, Voyeurismus und noch mehr: Wir prüfen, ob **Dead or Alive Xtreme 2** den Winter zum heißen Sommerurlaub macht.

God of War 2

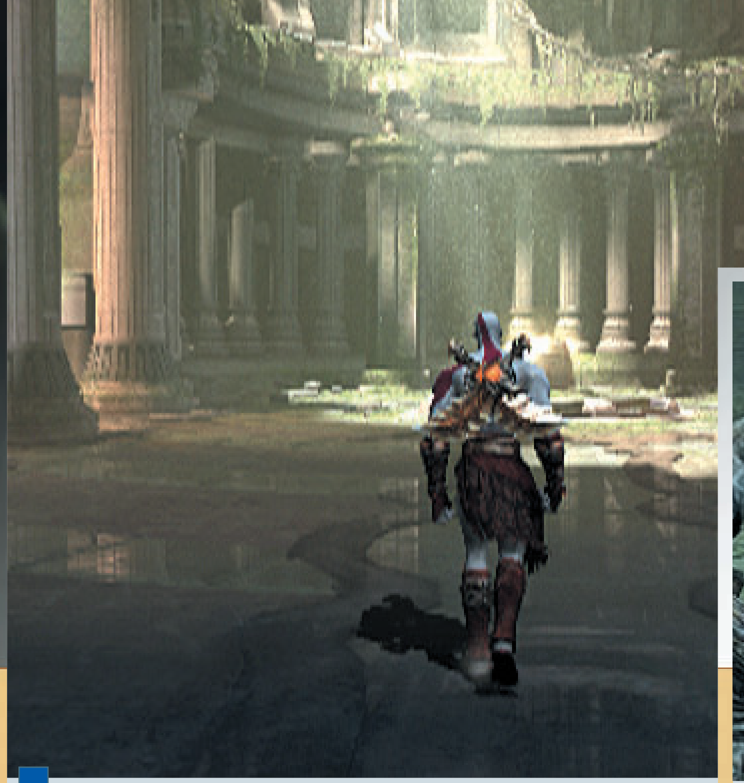
Brandaktuelle Infos, exklusive Bilder und Spieleindrücke zum fulminanten Fantasy-Abenteuer – MAN!AC macht Euch fit für den letzten großen Meilenstein auf der Playstation 2.

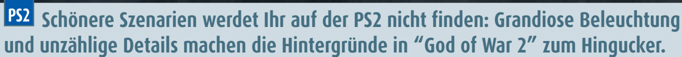

PS2 Habt Ihr den Cerberus entscheidend geschwächt, packt Kratos den Köter via Kreistaste am Schlafittchen.

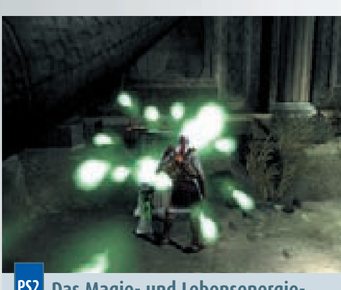

PS2 Im Schatten des Kolosses: Haltet die durchtriebenen Zwerge davon ab, auf den Zyklopen zu klettern.


PS2 Zeit für die letzte Beichte: Wen Kratos am Kragen packt, der sollte sich aufs Jenseits vorbereiten.

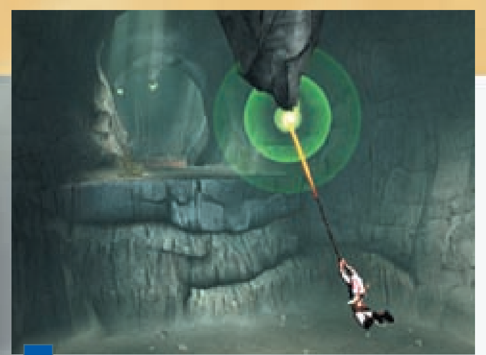





PS2 Schönere Szenarien werdet Ihr auf der PS2 nicht finden: Grandiose Beleuchtung und unzählige Details machen die Hintergründe in "God of War 2" zum Hingucker.


PS2 Das Magie- und Lebensenergie-System von Teil 1 wurde beibehalten.


PS2 Fieser Gnom: Hat Euch der Zyklop gepackt, attackiert Euch der heimtückische Reiter mit seiner scharfen Klinge.


PS2 Neue Moves: An grün markierten Punkten wird Kratos zum Indiana Jones der griechischen Antike.


PS2 Neue Gegner: Die Hackebeilzwerge greifen im Team an – Kratos rettet sich mit einer Salto-Attacke.



PS2 Neue Magie: Kratos' Windbogen eignet sich hervorragend, um lästige Harpien abzuschießen.

Ruhe, Frieden, ein Ende der ewigen Kämpfe und Schlachten – danach hatte sich Spartanerkrieger Kratos gesehnt. Doch trotz seines erfolgreichen Kampfes gegen alle Übel der griechischen Mythologie in "God of War" sollte dem Metzelmeister kein geruhsamer Lebensabend zuteil werden. Und daran habt Ihr allein Schuld!

Nun gut – nicht ganz. Denn nicht nur im Schoß der Spielergemeinde wurde Kratos mit offenen Armen empfangen, auch von der versammelten Presse hagelte es Lobeshymnen noch und nöcher. Klar also, dass Sony nicht lange zögern würde, dem erfolgreichen Fantasy-Epos einen Nachfolger zu spendieren. Dementsprechend ist es Kratos nicht vergönnt, sich auf den Lorbeeren seiner Taten auszuruhen: Er fällt einer Verschwörung der Götter zum Opfer, wird seiner Macht und Stellung beraubt und muss erneut die Kampfsandalen schnüren, um der griechischen Sagenwelt das Fürchten zu lehren. Der Zweck seiner zweiten Reise? Am Ende der Welt, hinter zahllosen Hindernissen und Prüfungen, warten die Schwestern des Schicksals – diese allein besitzen die Macht, Kratos von seinem Los zu befreien. Noch geizt Sony Santa Monica mit weiteren Details zur Story. Daher beginnen wir an dieser Stelle mit den Eindrücken, die auf uns einstürzten, als wir uns ausführlich in Kratos' zweites PS2-Abenteuer vorwagten.

Steigerung möglich?

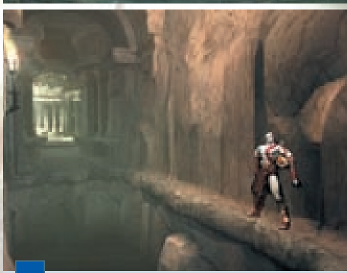
Bereits im Vorfeld hatte uns die Frage beschäftigt: Kann man ein fast perfektes Action-Epos noch besser machen? Die Antwort war nach wenigen Spielminuten klar: Man kann, Sony kann! Denn der Wechsel in der Chefetage – anstatt David Jaffe ist nun Cory Barlog der Hauptverantwortliche – hat dem besten Hack'n'-Slay aller Zeiten in keiner Weise geschadet.

Punkt eins, das Kampfsystem: Kratos tauscht in Teil 2 die Chaos-Klingen des Erstlings gegen die Klingen der Athena. Die neuen Brotzeitmesser sehen den Vorgängern nicht nur optisch verdammt ähnlich, sondern stellen Euch ein beinahe identisches Grundrepertoire an Schlägen zur Verfügung: Mittels Vierecktaste prasseln leichte, dafür aber blitzschnelle Schläge auf das Gegnerpack ein, via Dreieck-Pendant klopft Kratos seine Feinde behäbiger, dafür umso kraftvoller windelweich. Konntet Ihr bereits im Vorgänger zahlreiche Kombinationen dieser beiden Angriffsbuttons ausführen, klappen ellenlange Schlagserien nun noch unkomplizierter, noch flüssiger. Sogar das Wechseln von Waffen während einer Combo ist möglich: Hebelt zunächst mit



PS2 Beim Kampf gegen den Felskoloss kommt das verbesserte Combosystem zur Geltung: Kratos kann nun längere Schlagserien in der Luft ausführen.

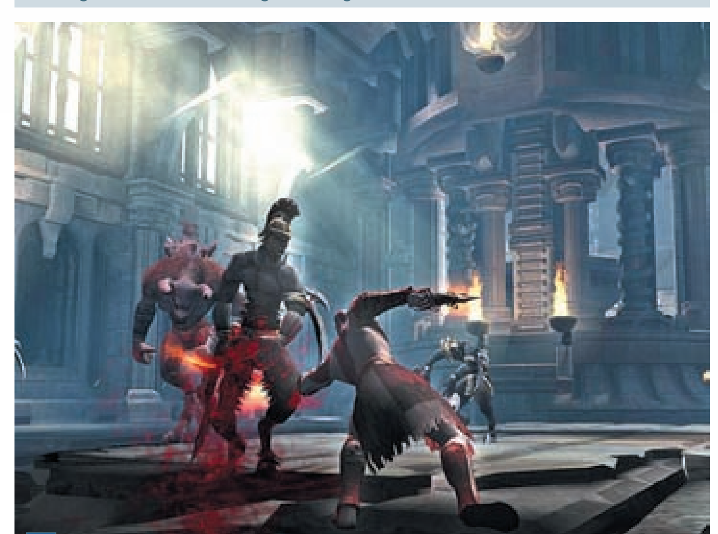




PS2 Wie in Teil 1: Hangelt an Seilen und balanciert am Abgrund entlang.



PS2 Kratos' Klingen hinterlassen bei den Feinden bleibenden Eindruck und sehen dank feurigem Schweif in Bewegung äußerst spektakulär aus.



PS2 Nur nicht ablenken lassen: Vor der schicken Tempelkulisse haben es einige untote Soldaten und Minotauren auf den Spartaner abgesehen.

den Klingen der Athena die Deckung eines Zombiesoldaten aus und befördert ihn schwungvoll in die Lüfte. Dann wechselt zu Eurem Zweitschwert und zerlegt den Untoten fachgerecht nach den Regeln der griechischen Metzgerinnung. Apropos Zweitschwert: Laut Game Designer Cory Barlog wird Kratos in "God of War 2" zahlreiche Metzelwerkzeuge nutzen, die er Zwischen- und Endgegnern abgerungen hat.

Das Wirken von Zaubern wurde einer Generalüberholung unterzogen. Kratos mutiert zum Herrscher über die Elemente und attackiert seine Widersacher mittels Eismagie oder stürmischen Angriffen. Mit dem Windbogen nehmt Ihr Gegner via Schultertaste ins Visier (ein Buttondruck genügt, um zwischen potenziellen Zielen hin und her zu wechseln) und lasst anschließend luftige Geschosse auf die Brut los – sehr praktisch gegen lästige Feinde wie Harpien oder Bogenschützen. Neu ist, dass Kratos während des Magieeinsatzes nicht mehr zum Stillstand verdammt ist – eine einfache, aber sinnvolle Neuerung, könnt Ihr Euch nun frei bewegen und zeitgleich gleißende Zauberattacken vom Stapel lassen.



▪ ▪ ▪ Was macht Jaffe? ▪ ▪ ▪

Der Game Director des Erstlings widmet sich neuen Aufgaben

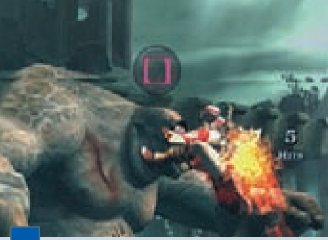
Der Mann hinter dem ersten "God of War" – David Jaffe.

Nach dem famosen Erfolg von "God of War" wurde David Jaffe prompt zum Creative Director von Sonys Santa-Monica-Niederlassung befördert – sprich, der studierte Bachelor of Arts widmet sich nun nicht mehr allein Kriegsgott Kratos, sondern ist auch noch für zahlreiche andere Projekte der kalifornischen Sony-Niederlassung verantwortlich. Gerüchte, dass Jaffe bereits fieberhaft am dritten Teil der "God of War"-Serie für die Playstation 3 arbeitet, entbehren jeglicher seriöser Grundlage. Stattdessen steht sein PS3-Download-Spiel "Calling All Cars" kurz vor der Fertigstellung – eine "GTA"-inspirierte Autohatz im zeitgemäßen Comiclook. Der Titel trug anfangs den Projektnamen "Criminal Crackdown", wurde jedoch aufgrund der Ähnlichkeit zum Xbox-360-Spiel "Crackdown" in "Calling All Cars" umbenannt. Laut Jaffy soll der Titel aber vielmehr launiger Mehrspieler-Knüller denn ernsthafte Gangstersim sein. In seinem persönlichen Blog unter www.davidjaffe.biz träumt der "Twisted Metal"-Schöpfer von einem ähnlichen Partyspiel-Status wie ihn "Super Bomberman" oder "NBA Jam" im SNES-Zeitalter innehatten.



Wann "Calling All Cars" im Playstation-Store zum Download angeboten wird, ist leider noch nicht bekannt.

PS2 Meuchelmörder: Habt Ihr Eure Gegner entscheidend geschwächt, macht Kratos den Feinden via Kreisbutton den Garaus.



PS2 Flottes Knöpfchendrücken verhilft dem Zyklopen zur Augen-OP.

PS2 Grimmiger Riese auf Riesenpferd, bewaffnet mit Riesenhammer – das riecht nach Ärger. Man muss kein Prophet sein, um zu behaupten, dass der Schuft einer der Bossgegner in "God of War 2" ist.

Mythische Monster

Kommen wir zu Punkt zwei, den Gegnern und Bossen in "God of War 2": Einerseits steckt sich Sony durch das Setting innerhalb der griechischen Mythologie sehr enge Grenzen – Ihr werdet in der "God of War"-Serie nicht auf mutierte Cybersöldner oder Hip-Hop-Gangster treffen. Andererseits bietet diese Sagenwelt einen schier unendlichen Fundus an fantasievollen Göttern, Helden, Monstern und Gegenständen. So bleckt beispielsweise der gefürchtetste Köter seit Lassie seine Beißerchen in "God of War 2": der Cerberus. Kratos, gar nicht zimperlich, beraubt das verlauste Vieh auf Knopfdruck nach und nach seiner drei Häupter. Noch fieser: Mit Hackebeilen bewaffnete, kleine Trolle attackieren Kratos im Team – kaum wendet sich der Spartaner einem Gegner zu, spürt er die rostige Klinge eines anderen in seinem Rücken. Als nur ein einzelner dieser Schergen auftaucht, wittert Kratos die Chance auf Rache. Doch er hat die Rechnung ohne den Zyklopen gemacht, der seinen massiven Leib schwerfällig, aber bestimmt über die Felsklippe hievt. Noch ehe sich unser Held versieht, erklimmt der mickrige Troll – seine Hackebeile als Steigeisen nutzend – behände die Schultern des Riesen. Jetzt ist guter Rat teuer, die dicke Haut des Zyklopen trotzt etlichen Schlagserien, Kratos Lebensleiste hingegen befällt nach den wuchtigen Hieben akute Schwindsucht. Also tun wir, was die Einblendung rät: Wir versuchen, den Riesen via Kreistaste in ein Minispiel zu verwickeln. Aufgrund ungenauer Positionsabfrage klappt dies zwar erst nach einigen Versuchen, dann aber bohren sich Kratos' über Ketten mit seinen Unterarmen verbundene Klingen in die Schultern des Hünen – er wankt, aber fällt nicht. Sein Reiter hingegen schon, was ihn Kratos' wütenden Angriffen preisgibt und sein Schicksal besiegelt. Nun ist der führerlose, wild tobende Zyklop dran: Erneut den Kreisbutton gedrückt, springt unser Spartaner das Monster an, einige Buttonkommandos später schicken wir die Sagengestalt mit wuchtigen Klingenstößen zurück in die Unterwelt. Neben Veteranen wie den Zombiesöldnern stellten sich uns in der Previewfassung klapprige Skelette und ein gigantischer Lavakoloss in den Weg. Letzterem wäre in anderen Spielen ohne Weiteres die Rolle eines Levelwächters zuteil geworden, in "God of War 2" hingegen bleibt für den aggressiven Giganten lediglich die Rolle eines Standardgegners.

Gemäß der Devise 'Mehr Levels, mehr Story, mehr Gegner' sollen Euch in "God of War 2" auch mehr Endbosse das Leben schwer machen. Bereits als solcher geoutet hat sich der legendäre Ikarus, der Euch seine





PS2 Fiese Stelle: Während Ihr das Rad dreht, tauchen ständig neue Gegner auf.



PS2 Denksport: Um ein Rätsel zu lösen, muss Kratos einige Kisten verschieben.



PS2 Zyklopendompteur: Um den garstigen Wicht vom Rücken zu schütteln, hakt Kratos seine Klingen in den Schultern ein. Drückt Ihr dann fleißig auf die Kreistaste, zwingt Ihr das Monster in die Knie.

praktischen Flügel sicher nicht freiwillig überlassen wird. Ob der furchteinflößende Greif, den Ihr auf unserem Titelbild bewundern könnt, ebenfalls in die Rolle eines Bosses schlüpfen wird oder als antike Airline fungiert, ist noch nicht bekannt.

Denksport

Als dritter Punkt wäre die Spielbalance anzuführen – verzückte der Erstling abseits hervorragend choreografierter Action und cooler Gegnerschar durch seine ausgeklügelten Rätseleinlagen. Diese gelungene Mischung aus Köpfchen und Keulenschwingen wollen die Amerikaner in Teil 2 beibehalten. Prompt mussten wir in unserer Demo die grauen Zellen bemühen: Um einen von Gorgonenstrahlen (bewirken Versteinerung) geschützten Eingang zu entern, benötigt Kratos das goldene Vlies – bekannt aus der Argonautensage. Da selbiges auf einem Podest inmitten eines Säuresees seiner Erbeutung harrt, bedarf es einer Art 'Brücke' zum Objekt der Begierde. Der schwankende Boden der Tempelhalle gibt erste Hinweise. Als wir eine Kiste verschieben, neigt sich gar das gesamte Bauwerk. Nun darf Kratos am Rande der Plattform anpacken und die Halle mitsamt Säulengang in die giftigen Fluten wuchten. Problem gelöst, Brücke gebaut, Vlies erbeutet. Fortan dürfen wir via Blocktaste die Versteinerungsstrahlen der Gorgonenaugen zurückwerfen – das eben noch sicher geschützte Tor wird brüchig und fügt sich unter Kratos' kraftvollen Attacken seinem Schicksal. Auch der letzte Punkt, der "God of War" weit über die Konkurrenz hob, wurde beim Nachfolger verbessert: die Präsentation. Während Charaktermodelle und Texturen nahezu unverändert klasse sind, verfeinerte man die Animationen des Spartaners (Stichwort Doppelsprung) weiter. Ein Augenschmaus sind die verschwenderischen Hintergründe: von Wurzeln und Ranken überwucherte Tempelanlagen in malerischer Beleuchtung, atmosphärische Nebelsümpfe oder gigantische Paläste und Kolossalbauten. Cineastische Kamerafahrten präsentieren die luxuriösen Szenarien stets aus dem besten Winkel – eine frei drehbare Kamera wird es nämlich auch in "God of War 2" nicht geben. Wenn der virtuelle Kameramann aber dermaßen fähig ist wie im Vorgänger und unserer Previewfassung, ist dies kein Nachteil. Bleibt noch die Hoffnung, dass unfaire Stellen wie im ersten Teil (z.B. Klingenturm im Hades) diesmal eliminiert werden: Zwei bis drei potenzielle Nachfolger (z.B. ein Laufband mit ständig neu auftauchenden Gegnern) konnten wir in der Demofassung ausmachen. Gelingt dies, ist man dem Prädikat 'Perfektes Actionspiel' einen gewaltigen Schritt näher. *ms*

God of War 2



Entwickler:	Sony Santa Monica, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	Februar 2007

Spielerisch wie technisch fulminantes Action-Epos mit coolem Antihelden und viel Story.

Die Schwestern des Schicksals

Erfahrt mehr über das Ziel von Kratos' Odyssee

Um nach dem Betrug durch die Götter sein Schicksal verändern zu können, muss Kratos die Schwestern des Schicksals aufsuchen – wer aber sind diese ominösen Damen?

Chloto, Lachesis und Atropos werden meist als alte Frauen dargestellt und sind gar bei den griechischen Göttern selbst gefürchtet – kontrollieren sie doch die Lebensspanne eines jeden Wesens. Chloto spinnt den Lebensfaden, Lachesis bemisst seine Länge und Atropos schneidet ihn durch. Bereits in Homers "Ilias" und "Odyssee" werden die Schicksalsschwestern erwähnt, sollen sie doch in der dritten Nacht nach der Geburt eines Kindes erscheinen und über dessen Schicksal entscheiden. Äquivalente zu den griechischen Schwestern – Moiren genannt – finden sich in der römischen (die Parzen) und der germanischen Mythologie (die Nornen). Auch die drei Hexen in Shakespeares Werk "MacBeth" dürfen als Abbildungen der griechischen Moiren gedeutet werden. In jüngerer Vergangenheit wurden eher Freunde seichter Unterhaltung mit den Schwestern konfrontiert, als sie Auftritte im Hexenklamauk "Sabrina" oder der trashigen Fantasyserie "Xena" hatten.



Die Schwestern des Schicksals in John Strudwicks 'A Golden Thread' von 1885.

"Wir haben uns für dieses Spiel den A**** aufgerissen"

Game Director Cory Barlog spricht über Kratos' zweites Abenteuer

MANIAC: Wie sind Sie in die Videospiel-Industrie gelangt?
BARLOG: Zunächst arbeitete ich bei Disney in der Abteilung für visuelle Effekte (z.B. als Character-Animator bei "Mein großer Freund Joe"), bis ich herausfand, dass ich Filme zu sehr mochte, um weiterhin schlechte zu machen. Und so habe ich bei Cyclone Studios angeheuert, um von da an schlechte Spiele fürs 3DO zu machen. Nun, das erste Spiel, an dem ich entscheidend mitgearbeitet habe, war "Requiem: Avenging Angel", ein guter PC-Shooter, der im Kielwasser von "Half-Life" aber wenig Beachtung fand.

Was sind die Aufgaben des Game Directors bei "God of War 2"?
Ich bin verantwortlich für den kreativen Schöpfungsprozess in seiner Gesamtheit. Soll heißen: Ich arbeite von Anfang an der Story, den Schauplätzen, dem Charakterdesign und dem Spielprinzip. Daneben überwache ich die Konzept-Artworks, die Figurenmodelle, die Animationen, das Leveldesign, den Soundtrack und das Kampfsystem.

"God of War" war das PS2-Spiel des Jahres 2005 – waren Sie selbst überrascht vom dem riesigen Erfolg?
Ein Teil von mir dachte sich im Vorfeld: 'Hey, klar werden sie es mögen... schließlich haben wir uns für dieses Spiel den A**** aufgerissen'. Aber da war auch der andere Teil, der dachte: 'Ich hoffe wirklich, dass der Funke überspringt'. Schließlich gibt es immer die Möglichkeit, dass dies nicht klappt – so viele großartige Titel gehen unbemerkt am Massenmarkt vorbei. Die Angst, dass unserem Spiel dasselbe Schicksal blühen könnte, war durchaus da. Ich denke beispielsweise an "Beyond Good and Evil" – da haben einige Leute sich jede Menge Mühe gegeben, ein tolles Produkt abgeliefert und dennoch waren die Verkäufe enttäuschend. In dieser Branche gibt es einfach keine Erfolgsgarantie.

Und was war schließlich das Geheimrezept, das "God of War" von so vielen anderen Actionspielen unterschied?
Ich denke, dass die Zugänglichkeit ein extrem wichtiger Punkt ist. Deshalb hat "God of War" einen solchen Eindruck bei den Spielern hinterlassen. Mein Schwager beispielsweise lässt sich nur mit Golfspielen und anderen Sporttiteln vor die Konsole locken. Aber an dem Abend, als ich ihm ein Exemplar von "God of War" in die Hand gedrückt hatte, legte er das Pad erst im Morgengrauen des nächsten Tages aus den Händen. Ich denke, das veranschaulicht das Erfolgsprinzip von "God of War" – schließlich lässt sich jeder gern von einem Abenteuer mitreißen.

Die griechische Mythologie stellt eine großartige Inspirationsquelle dar, wie aber genau fließt sie ins Spiel ein?
Ich habe tonnenweise Bücher zu diesem Thema gewälzt, während ich die ersten Entwürfe für das Skript des Spiels erstellte. Es gibt wirklich einen schier unerschöpflichen Quell an Ideen – die Hauptschwierigkeit ist das Auswählen von Dingen, die gleichermaßen zu Kratos' Geschichte passen und für den Spieler leicht zu konsumieren sind. Oft wurde mir gesagt, dass "God of War" keine Geschichtsstunde sei – das hab' ich mir zu Herzen genommen. Durch das Storytelling dem Spieler neue Dinge beizubringen, denke ich, hilft das Medium Spiele weiterzubringen – das Spielerlebnis darf dadurch aber nicht zu anstrengend sein.

Wird sich die Balance aus Action und Rätseln in "God of War 2" im Vergleich zu Teil 1 ändern?
Da uns eine gute Mischung gelungen war, werden wir sie beibehalten. Zum Beispiel wird der Klingenturm im Hades wieder seinen Auftritt haben. Denn Spaß hatten wir mit dieser Szene doch alle... nicht so wirklich. Kurz gesagt: Wir wissen, was im ersten Teil gut funktioniert hat und benutzen das als Basis für die Fortsetzung.

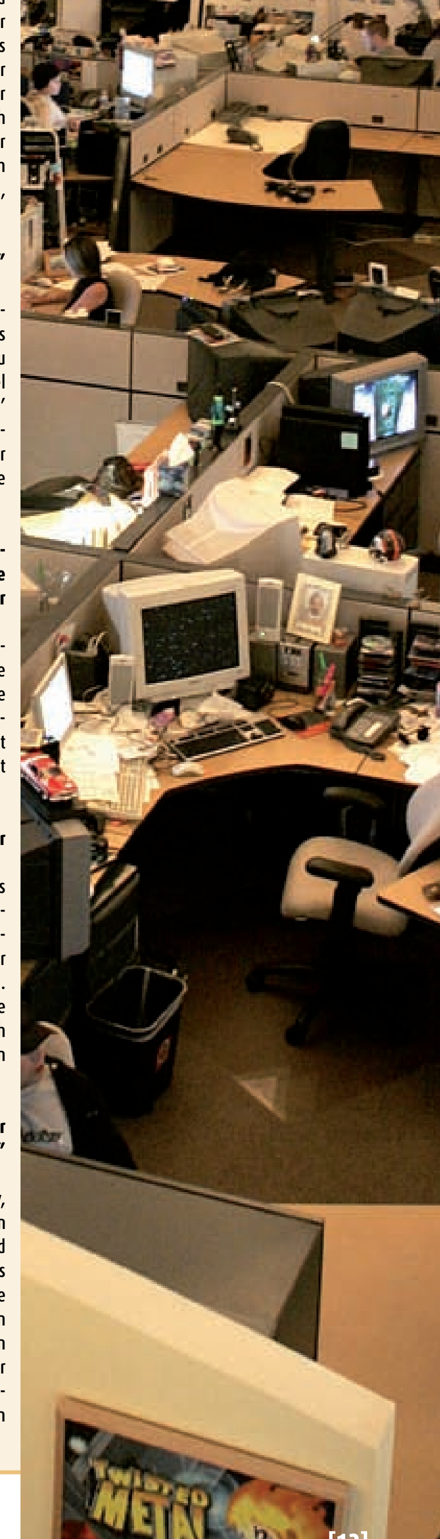
Befindet sich eine "God of War"-Episode für die Playstation 3 in Planung und wenn ja, welche Art von NextGen-Erfahrung wird diese bieten?
Nein, aber wir arbeiten an einem Sequel für den Gizmondo. Dieses wird das GPS-System nutzen, um die Position in der echten Welt zu ermitteln und dann einen Minotaurus dorthin zu schicken, der den Spieler mit seiner Axt attackiert. Ein kleines Problem könnte der Wiederspielwert bei einer Niederlage darstellen, aber daran arbeiten wir noch. Aber im Ernst: Ich weiß wirklich noch nicht, wie es mit der Serie weitergeht, seit über einem Jahr drehen sich meine Gedanken nur um Teil 2. Wenn die Spieler dann mehr wollen, denken wir über einen Nachfolger nach.

Wodurch unterscheidet sich "God of War 2" vom Erstling?
Das ist eine schwierige Frage, denn wir versuchen ja nicht, ein gänzlich unterschiedliches Spiel zu machen. Wir wollen die Serie nicht neu erfinden und ein Party-basiertes Rollenspiel daraus machen. Stattdessen wollen wir Kratos' Geschichte weiterführen und an die Spielerfahrung des Erstlings anknüpfen. Diesmal legen wir etwas mehr Wert auf das Storytelling und die Weiterentwicklung des Charakters.

Wenn "God of War 2" erscheint, ist die Playstation 3 in den USA schon über drei Monate erhältlich. Warum hat sich Sony dennoch für die PS2 entschieden?
100 Millionen PS2-Besitzer werden die Möglichkeit haben, "God of War 2" sofort zum Release zu spielen. Als Spieleentwickler ist das die beste Ausgangsposition, die man haben kann. Außerdem ist da ja noch die Abwärtskompatibilität der neuen Hardware, wir sehen uns also nicht im Schatten der PS3.

Bringt "God of War 2" die PS2 ans Limit oder steckt noch mehr in der betagten Hardware?
Unsere Programmierer haben einige neue Tricks auf Lager, um die PS2 wirklich in den Grenzbereich zu bringen und auch bei den Schauplätzen und Charakteren können wir dank einiger Optimierungen noch mehr Details darstellen. Im Moment denke ich, dass wir die grafische Spitze erreicht haben. Aber jedes Mal wenn ich etwas derartiges sage, stoßen wir auf einen neuen Kniff, also wer weiß...

Gab es heftigen Gegenwind von Seiten der Presse, als Sie die Leitung von "God of War 2" übernommen haben?
Klar haben einige gedacht oder gesagt 'Hey, wer ist der Grünschnabel?' oder 'Macht den Nachfolger nicht mehr David Jaffy? Dann wird das Spiel sicher Müll!' Aber ich denke, dass das eine natürliche Reaktion ist, da mich die meisten Leute nun mal nicht kannten. Aber man sollte sich ins Gedächtnis rufen, dass so ein Spiel von einem Team gemacht wird... und wir haben eine verdammt gute Mischung aus Zeichnern, Programmierern und Designern, die schon den ersten Teil zum Hit gemacht haben.



Halo 3

Die erfolgreichste Ego-Shooter-Serie für Konsole geht bald in die dritte Runde. MAN!AC berichtet über die Serie und neue Multiplayer-Fakten.



360 Dürfen in keinem "Halo" fehlen: Der robuste Warthog und die flinken Covenant-Gleiter laden auch online zur Hetzjagd ein.



360 Ein gezielter Schuss aus dem 'Spartan Laser' lässt jedes Vehikel detonieren – darunter auch den 'Mongoose'-Buggy, der in Teil 3 neu hinzukommt.

Vor noch gar nicht so langer Zeit waren Ego-Shooter vor allem eine PC-Domäne – die wenigen, speziell auf Konsole zugeschnittenen Genre-Vertreter machten sich rar und wurden (nicht ganz zu Unrecht) von der Baller-gestählten Heimcomputer-Front ähnlich müde belächelt wie die vergeblichen Versuche, PC-Erfolge à la "Quake" auf frühe 3D-Konsolen (Playstation, N64) zu exportieren. Aber all das sollte sich mit dem Release der Xbox ändern: Speziell für die Markteinführung seines ersten Videospielsystems verleibte sich das Gates-Imperium den ehemaligen Kleinstentwickler Bungie ein – ein Team, das bisher nur wenig Aufsehen erregt hatte, war es doch vor allem ein auf Apple-Computer spezialisierter Außenseiter. PC-Spielern war der Entwicklername allenfalls durch das kurzfristige Engagement im Genre Echtzeit-Strategie bekannt: Die beiden "Myth: Soulblighter"-Episoden wollten ein effektvolles Fantasy-Epos erzählen, scheiterten aber an fummeliger Handhabe und mäßig spektakulärer bis kruder 3D-Grafik.

Und ausgerechnet diese No-Name-Schmiede sollte den kommenden Shooter-Hit Nummer 1 entwickeln? Schon lange geisterte der Titel "Halo" durch PC-Magazine weltweit und erregte – der wenig spannenden Vergangenheit des Redmonder Software-Hauses zum Trotz – dank vielversprechender Hightech-Grafik und bombastischem SciFi-Szenario Aufsehen. Microsoft erkannte das Potenzial, kaufte Bungie und machte "Halo" (sehr zur Verärgerung der PC-



360 Erscheint wieder auf der Bildfäche: Eure hübsche und mitunter altkluge KI-Beraterin Cortana.



360 Leider nocht nicht spielbar: die – ersten Eindrücken zufolge – überragend inszenierte Einspieler-Kampagne.





360 Schweißtreibender Kampf um die Flagge: Klassische und neue Modi für den Online-Teil werden die "Halo"-Fans auch lange nach Beendigung der Kampagne bei Laune halten. Hier ein Ausblick auf die bergige 'Valhalla'-Map.

Ballergemeinschaft) zunächst Xbox-exklusiv. Mit der effektvollen Kombination aus für Ego-Shooter ungewöhnlich epischer Story und technischem Muckispiel beabsichtigte Gates nicht nur zu zeigen, was in seiner Konsole steckte – er wollte außerdem erreichen, was bisher kein Konsolen-Hersteller geschafft hatte: seine Hardware zum Tummelplatz für Action-Zocker machen – vorbildlicher Hardware-Perfomance, sicherem Online-Konzept und einem imposanten Starttitel sei Dank.

Der Rest ist Videospielgeschichte: Nach rund fünf Jahren "Halo" zählt die Serie zwar 'nur' zwei Episoden, beherbergt aber nach wie vor eine aktive Online-Gemeinde eifriger Egomanen. Außerdem am Start: drei erfolgreiche (eingedeutschte) Romane, Begleitmaterial wie ein Comic und fette Making-of-Schwarte mit schickem Artwork. Außerdem ist bei "Age of Empires"-Schöpfer Ensemble aktuell genau die Sorte "Halo"-Spiel in der Mache, mit der auch Bungie selber das Universum rund um den Master Chief ursprünglich einführen wollte: Als taktisches Echtzeit-Gerangel soll "Halo Wars" von den ersten Konfrontationen zwischen Menschen und Covenants erzählen. In welcher Spiele-Sparte das "Halo"-Spin-Off von Peter Jacksons frisch gegründetem Entwicklungs-Studio Wingnut Interactive beheimatet sein wird, ist noch unbekannt. Fest steht dagegen, dass Jacksons Verfilmung des Themas vorerst auf Eis gelegt wurde.

Online-Schlacht

Aber im Zentrum der Schlacht zwischen Ballermann und Alien steht nach wie vor die Ego-Hatz des heldenhaften Chiefs: Welche Abenteuer der wackere Streiter für galaktisches Recht und Ordnung im dritten "Halo" zu bestreiten hat – darüber hält sich Bungie nach wie vor bedeckt. Bekannt sind dagegen schon jetzt viele Multiplayer-Eckdaten: Wie auf der alten Xbox tummeln sich bis zu 16 Schießwütige in eigens für diesen Zweck konstruierten Arealen, um sich mit alten wie neuen Pusten an ihren Mitspielern zu messen. Einmal mehr Bestandteil des Waffenarsenals ist das 'Assault Rifle' – eine in Reichweite und Durchschlagskraft diesmal dezent überarbeitete Fassung allerdings, denn in "Halo 3" ist sie im Online-Gefecht Eure Standardwaffe. Will heißen: Wer ins Polygongras beißt, der muss die erkämpften Bonuswaffen abgeben und sich bei seiner wundersamen 'Respawn'-Reinkarnation mit dem gemeinen Sturmgewehr zufrieden geben.

In die Kategorie 'Neu und garstig' fallen dagegen der mächtige Spartan-Laser und die Spike-Grenade (Stachelgranate): Ersterer erweist sich als perfekte Anti-Vehikel-Waffe, benötigt allerdings einige Sekunden, um seine Energiezellen aufzuladen. Letztere gehört zum Arsenal der Alien-Spezies 'Brute' und haftet – der namensgebenden Stacheln sei Dank – überall dort, wo ein mächtiges 'Bumm!' gefragt ist. Über ihre extraterrestrischen Erfinder ist bisher leider noch nichts bekannt.

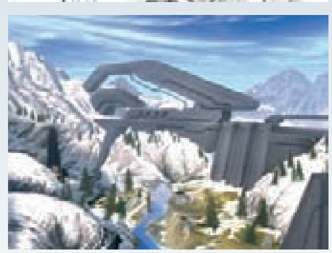
Ein Fall für all diejenigen, die gerne beidhändig bewaffnet über das Schlachtfeld stürmen und mit zwei

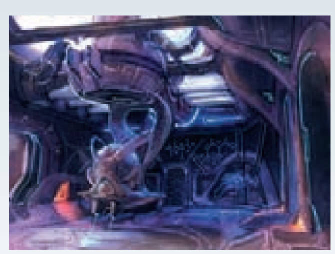
▪ ▪ ▪ "Halo"-Kunst ▪ ▪ ▪

Oder: Vor der 3D-Arbeit geht's an den Zeichentisch!



Aller Anfang ist schwer: Bevor sich 3D-Grafiker und Level-Architekten ans Werk machen, müssen ihre Kollegen von der klassischen 2D-Front illustrative Vorarbeit leisten. Detaillierte s/w-Karten (links) skizzieren den Aufbau von Ein- und Mehrspieler-Welten, farbige Zeichnungen dagegen geben die Anmutung vor, an der sich die 3D-Grafiker zu orientieren haben. Ohne diese Entwicklungsstufe würden die Spiel-Designer ins Blaue konstruieren.





360 Auf der verschneiten Mehrspieler-Karte 'Snowbound' verhindern geschickt an der Level-Grenze positionierte Geschütze, dass ein Mitspieler das Terrain verlässt.

Wummen in den Gegnerpulk feuern möchten, sind die Spiker: wieder ein stachliges Utensil aus dem Repertoire der geheimnisvollen Brutes – ein Mordwerkzeug, das in seiner Wirkungsweise am ehesten mit dem Plasmagewehr der Covenants vergleichbar ist, wegen rasiermesserscharfer Klingen an der Laufunterseite aber auch als Nahkampfwaffe taugt.
Noch spektakulärer ist eine riesige Superpuste, die Euch wie die viel zitierte lebende Kanonenkugel durch die Luft katapultiert und an einer Stelle des Levels aufschlagen lässt, die Ihr allenfalls vage bestimmen könnt.
Für die Bastler unter Euch interessant wird die Möglichkeit, die Fertigkeiten von Team-Mitgliedern und Kontrahenten nicht nur genau zu definieren, sondern vielmehr zu verzerren: Springt scheinbar schwerelos mehrere dutzend Meter weit durchs Terrain, jagt Eure Widersacher als eine Art lebende Fackel, legt mächtig Muckis zu oder bewegt Euch im Zeitraffer – dank umfangreichem Editor ist so gut wie nichts unmöglich. *rb*

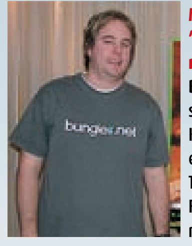


In den USA bereits vorbestellbar: die knapp 100 Dollar teure "Legendary Edition" mit reichlich Bonusmaterial.



"Die Kampagne ist es, die dem 'Halo'-Universum Leben einhaucht."

Anlässlich des fünfjährigen "Halo"-Jubiläums hält MAN!AC einen Plausch mit Franchise-Director Brian Jarrard



MAN!AC: Warum ist "Halo" so erfolgreich?

Brian Jarrad: Wir sind uns darüber im Klaren, dass es auch eine Sache des Timings war. Das Flaggschiff für eine neue Konsole zu sein – das ist eine tolle Position. Zusätzlich denke ich, dass die interessante Geschichte und die Charaktere, die wir erschaffen haben, bei den SciFi-Fans und jedem, der abenteuerliche sowie konfliktreiche Erzählungen schätzt, gut ankommen. Dann krönt man das Ganze noch mit einer klasse Steuerung, die sich einfach 'richtig' anfühlt, fügt eine soziale Multiplayer-Komponente hinzu – und all das summiert sich dann zu einem großartigen Erfolg.

In welche Richtung wird sich Eure Serie noch entwickeln?

Naja – zurzeit entwickelt sie sich in Richtung "Halo 3", der epische Abschluss unserer Trilogie. Es ist sehr viel passiert, seitdem die 'Pillar of Autumn' ihre Bruchlandung auf dem ersten Halo-Ring hingelegt hat – und da sind noch eine ganze Menge loser Handlungsenden, darunter der Verbleib und der Zustand von Cortana, die Besetzung der Erde durch die Covenant sowie die Situation der Flood, die ihrer Quarantäne entkommen sind und jetzt frei durch die Galaxie streifen.

Was ist die "Halo"-Zukunft – Single- oder Mulitplayer?

Ich halte beide Komponenten für gleich wichtig. Das Interessante an "Halo" ist, dass es zwei Spiele bietet: Der Multiplayer-Teil mit seiner nahtlosen, sozialen Online-Integration hält seit der Veröffentlichung des Spiels hunderttausende Spieler bei der Stange. Auf der anderen Seite sind es die mitreißende Geschichte und der Kampf des Master Chiefs, die Legionen von Fans gepackt haben – und schließlich geht (der Online-Stärke des Titels zum Trotz – Anm.d.Red.) der Großteil der Spieler gar nicht online. Die Kampagne ist es, die dem "Halo"-Universum Leben einhaucht – ohne die hätte es ja auch keine Bestseller-Romane inspirieren können!



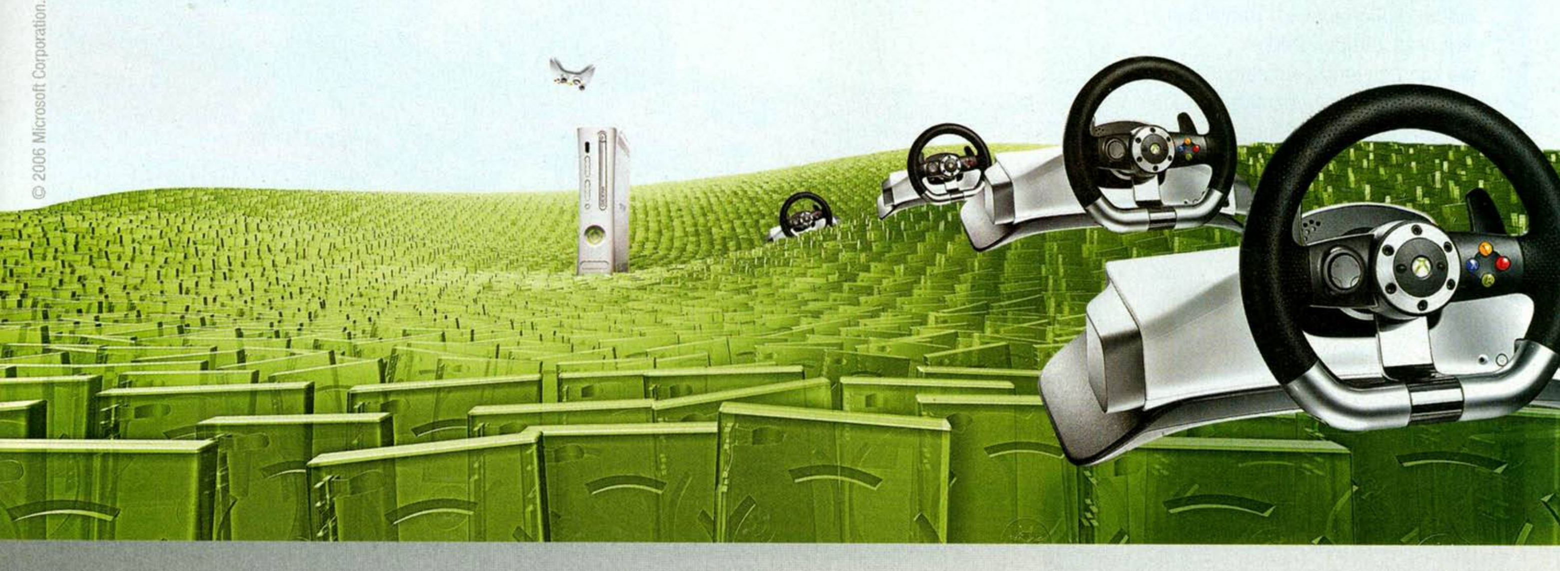


KABEL? NEIN DANKE

DRAHTLOS IST IN!



WER HEUTE NOCH AM KABEL HÄNGT, HAT DEN TREND VERPASST.
Steht auf für die Gaming-Freiheit und setzt euch da hin, wo es euch am besten gefällt. Ob Headset, Racing Wheel mit Force Feedback oder Wireless Controller – Xbox 360 setzt das Prinzip der kabellosen Unterhaltung konsequent um. Jetzt und heute. xbox.com



Jump in.

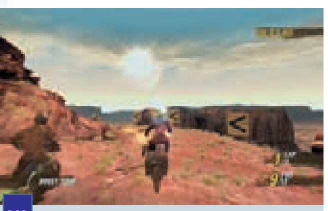


VIDEO AUF DVD!



MotorStorm

PS3 Weites Feld: Viele Pisten lassen Euch große Freiräume.



PS3 Je nach Tageszeit sorgen andere Lichtverhältnisse für Abwechslung.

Mit zwei und vier Rädern geht es bei Sonys Offroad-Spektakel mächtig zur Sache – wir fahren die ersten Proberunden.

Wenn (hoffentlich) im März die PS3 auch in Europa an den Start geht, steht neben dem Ego-Shooter "Resistance: Fall of Man" vor allem ein Rennspiel im Rampenlicht: "MotorStorm" hält sich an keine strengen Regeln und lässt die rigiden FIA-Strukturen weit hinter sich.

Rasen ohne Hemmungen

Ihr nehmt in stark motorisierten Vehikeln Platz und heizt durch allerlei unwirtliche Landschaften. Statt durch möglichst exakte Fahrweise Sekundenbruchteile zu schinden und einer vorgegebenen Wegweisung zu folgen, geht es wesentlich rabiater zur Sache. Neben Euch sind nämlich über ein Dutzend Konkurrenten unterwegs, die genauso gern den Sieg einfahren wollen und vor rüden Remplern nicht zurückschrecken.
Wir konnten jüngst auf einer Piste die ersten richtigen Probefahrten wagen und uns davon überzeugen, dass das fertige Spiel viel von dem halten dürfte, was auf der letztjährigen E3 durch einen Konzepttrailer versprochen wurde. Ganz so spektakulär sieht die Grafik nicht mehr aus, äußerst ansehnlich ist die Raserei aber auf jeden Fall. Eine echte Cockpit-Perspektive wurde zwar gestrichen und auch sonst fliegt auf der angespielten Piste nicht ganz so viel Dreck und Staub herum wie noch im Trailer. Aber die ansehnliche Canyon-Umgebung und die detaillierten Fahrzeuge sorgen für ein stimmiges Bild. Dass selbst im größten Getümmel die Bildrate stabil bleibt und die Boliden bei Crashs in alle Einzelteile zerfallen, sorgt für zünftiges Offroad-Feeling.
Das Handling der Fahrzeuge unterscheidet sich je nach Klasse deutlich: Jeeps und Trucks steuern sich behäbiger, während flinke Motorräder schneller nervös reagieren. Blindes Losrasen macht aber auf keinen Fall Sinn, denn zum einen müsst Ihr beim Einsatz des Turboschubs darauf achten, den Motor nicht zu überhitzen, zum anderen haben die Pisten Tücken, die berücksichtigt werden wollen: Beim Rundkurs auf dem Gipfel eines staubigen Gebirges dro-



PS3 Wie detailliert die Fahrzeuge modelliert sind, merkt Ihr vor allem bei Crashs: Dann fliegen zahlreiche Einzelteile in alle Richtungen davon.

PS3 Während des Rennens nimmt Euer Vehikel Schaden und wird zunehmend schmutziger.



PS3 Wenn das mal nicht weh tut: Mit Zweirädern seid Ihr anfälliger für Unfälle, die in der Sofort-Zeitlupe besonders spektakulär zu sehen sind.



PS3 Vorsicht: Am Start wird noch besonders heftig gedrängelt.

hen schon wenige Meter neben der Strecke tiefe Abgründe – und wer über einige Rampen zu langsam tuckert, der fällt schon mal runter. Andere Szenarien konnten wir leider noch nicht antesten, doch werden die verschiedenen Lokalitäten eigene Charakteristiken haben. Auf losem Untergrund zerfurcht die Fahrbahn z.B. deutlich mehr als in steinigen Umgebungen, während in einigen Schauplätzen nicht immer eine klare Linie vorgegeben wird – dann könnt Ihr stellenweise selbst entscheiden, ob Ihr riskantere Abkürzungen nutzen wollt oder nicht.

Aktive Steuerung inklusive

Mutige PS-Piloten verschmähen die gewöhnliche Analogsteuerung und geben mittels Motion-Sensor-Unterstützung Gas: Die Bewegungserkennung des PS3-Pads wird unterstützt und funktionierte bei unseren Proberunden nicht schlechter als die Wii-Fernbedienung bei den entsprechenden Rennspielen, gewöhnungsbedürftig ist die Funktion aber trotzdem. Und sogar aus der Verschiebung des

PS3 Anfangs steht das Teilnehmerfeld in Reih und Glied, doch bald gibt keiner mehr freiwillig einen Platz her.

Hardware-Starts resultiert für europäische Motorsportler ein Vorteil: Statt wie bei der dieser Tage erschienenen japanischen Fassung die Online-Funktionen erst nachträglich downloaden zu müssen, werden diese bei uns von Beginn an auf der Spielescheibe enthalten sein.
Auch wenn wir erst einen kleinen Teil von "MotorStorm" anschauen konnten, sind wir vom Potenzial der Raserei überzeugt: Wenn Evolution Studios die großen Pläne ordentlich umsetzen kann und die anderen Pisten für die versprochene Abwechslung sorgen, erlebt die PS3 ein Offroad-Spektakel der hochkarätigen Art, das die ursprünglich utopisch erscheinenden E3-Versprechungen zwar nicht ganz, aber doch weitgehend erfüllt. *us*



PS3 Steilkurve mit Tücken: Wählt Ihr hier eine engere Linie, kommt Ihr dem Abgrund rechts gefährlich nahe.



Ghost Recon
Advanced Warfighter 2

Größer, schöner, interaktiver! "Advanced Warfighter 2" will den Vorgänger in jeder Beziehung übertreffen. Ob das gelingt? Lest selbst.

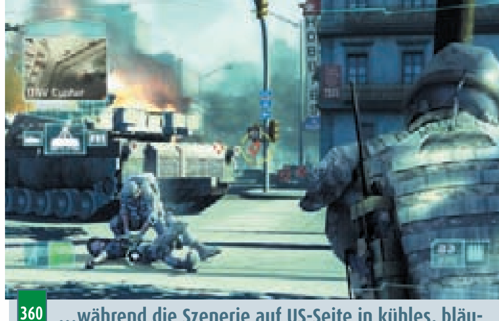
Was kann man verbessern, wo es scheinbar nichts mehr zu verbessern gibt? Eine Menge – fragt man die Macher von "Ghost Recon Advanced Warfighter" (kurz "GRAW") – und wir haben sie gefragt. Wir sind für Euch nach Paris geflogen und haben den neuen Taktik-Shooter unter die Lupe genommen.

Von der herbstlichen Hauptstadt Frankreichs ging es direkt weiter ins virtuelle Mexiko: Scott Mitchell und seine Ghost-Soldaten haben das Land nach Rettung des US-Präsidenten in "GRAW" nur für kurze Zeit verlassen. Als die Lage sich auch nach dem Tod des Rebellenführers nicht bessert und die Putschisten zusätzlich das Nachbarland USA ins Visier nehmen, schickt das Oberkommando erneut seine beste Spezialeinheit in den Kampf. Undercover überqueren die Ghosts die Landesgrenze und dringen in die Rebellenhochburg Juarez ein – nur durch eine Mauer von der texanischen Stadt El Paso getrennt. Der Truppe bleiben 72 Stunden, um mexikanische Soldaten in Juarez zu unterstützen, die Staatsfeinde auszuschalten und einen atomaren Angriff auf die USA zu verhindern.

So weit, so gut. Was daran anders sein soll als in Teil eins? Die optisch wie spielerisch vielfältigeren Szenarien zum Beispiel. Ihr seid nun nicht mehr nur in urbanen Gebieten aktiv und auf eine Metropole beschränkt: Die Ghosts beginnen ihr Abenteuer im hügeligen Umland, kämpfen sich durch spärlich bewohntes Wüstengebiet, infiltrieren das vom Krieg zerstörte Juarez und verfolgen die Terroristen bis in die moderne Innenstadt von El Paso. Um die Unterschiede zwischen den Szenarien zu unterstreichen, setzen die Entwickler zu-



360 Effektfilter hüllen das Spiel in unterschiedliche Farben. Auf mexikanischer Seite leuchtet das Bild grell-gelb...



360 ...während die Szenerie auf US-Seite in kühles, bläuliches Licht getaucht ist.

"'GRAW' ist ein Taktik-Titel, kein Ego-Shooter."

MAN!AC im Gespräch mit Olivier Dauba, Creative Director bei "Ghost Recon Advanced Warfighter 2"

MAN!AC: "Ghost Recon" und "Rainbow Six" sind sich sehr ähnlich geworden. Woran liegt das?

Dauba: Beide Spiele sind Teil der Tom-Clancy-Franchise, haben also gewisse Gemeinsamkeiten. Wir sehen "Ghost Recon" und "Rainbow Six" aber als individuelle Serien, die ganz unterschiedliche Spielerfahrungen bieten. Das Einsatzgebiet beider Teams ist ein anderes, ebenso Kampfmethoden und Ausrüstung. Spielerische Elemente des "Rainbow Six"-Teams können selbstverständlich denen der Ghosts ähneln und umgekehrt.

Warum kann man bei "GRAW" in der Ego-Perspektive die Waffe nicht sehen?

Wir haben die Ego-Perspektive auf Nachfrage der Spieler implementiert. Spielprinzip, Steuerung, Kamera sind jedoch eindeutig für die Verfolgeransicht konzipiert. "Ghost Recon Advanced Warfighter" ist ein Taktik-Titel, kein Ego-Shooter. Der Spieler soll auch aus der First-Person-Perspektive das Schlachtgeschehen analysieren. Eine sichtbare Waffe würde den Ablauf zu sehr beeinflussen – und zwar auf eine Art und Weise, die wir nicht wollen.

Was kann man an einem Spiel wie "Ghost Recon Advanced Warfighter" noch verbessern?"

Verbesserungen sind überall im Spiel zu sehen. Nehmen wir zum Beispiel das neue 'Cross Com 2.0', das die taktischen Möglichkeiten erweitert (durch Unterstützung neuer Fahrzeuge) und einen effizienteren Umgang mit den Kontrollen erlaubt (Luftunterstützung, präzisere Befehlsvergabe).




360 Erlebt die Action aus Sicht von Team-Kameraden (oben) oder Drohne.



360 Das neue Drohnenfahrzeug 'Mule' versorgt Euch mit Munition sowie Waffen und bietet Euch in brenzligen Situationen gleichzeitig ein wenig Schutz.



360 Auf das richtige Team kommt es an: Die Soldaten ordnet Ihr anhand von vier Attributen ein. Auch die Anzahl der Medikits ist ein nicht zu unterschätzender Faktor.



360 Jetzt ist guter Rat teuer: Die Terroristen verfügen über schweres Kriegsgerät – ruft schnell einen Helikopter zur Unterstützung!

sätzlich Farbfilter ein. So verleihen blaue Töne der US-Metropole einen kühlen, fast distanzierten Look. Juarez dagegen ist in gelbes Licht getaucht. Das hehre Ziel der Entwickler: Die "Ghost Recon"-Welt soll realistischer, dynamischer werden. Anhand einer Technik-Demo bekamen wir einen detaillierten Einblick, was die eifrigen Entwickler – jetzt, da sie mit der Technik vertraut sind – wirklich drauf haben: Wir blicken auf eine Straße, Hitzeflimmern lässt die Sicht auf den Asphalt verschwimmen – vor uns ein brennendes Autowrack, dessen tiefschwarze Rauchwolken in den blauen Himmel quellen; rechter Hand Palmen, deren Blätter vom Sonnenlicht nicht nur be-, sondern regelrecht durchleuchtet werden. 'Das Problem an "GRAW" war, dass es nicht lebendig genug wirkte', sagte man uns – wie um diese Aussage zu entkräften greift einer der Entwickler zum Controller und steuert auf die Mitte der Straße zu, wo sich plötzlich ein Taubenschwarm in die Luft erhebt. Er schaut nach links und weist dort auf die Schatten hin, die nicht einfach schwarz sind, sondern verschiedene Graustufen enthalten – je nachdem wie weit Schatten und Lichtquelle voneinander entfernt sind.

Immer mehr Details werden sichtbar: Schutt, umgeknickte Verkehrszeichen, zerstörte Objekte – all dies macht die Umgebung interessanter und dominiert vor allem die mexikanische Stadt Juarez. Feuer und Rauch, versichert man uns, sind detaillierter, verzücken durch einen natürlicheren Übergang und reagieren auf äußere Einflüsse – wie z.B. die Landung eines Hubschraubers. Wetter und Uhrzeit sind weitere wichtige Next-Gen-Merkmale: Waren die Levels des Erstlings an eine bestimmte Tageszeit gebunden, verblüfft man Euch jetzt noch während des Einsatzes mit Tag-Nacht-Wechseln und Wetteränderungen wie einem Sandsturm. Auf akustischer Seite soll ebenfalls mehr Abwechslung geboten werden – anstatt Euch mit Heldengedudel zu traktieren. Sound und Optik, insbesondere die neuen Lichteffekte, haben ein klares Ziel: mehr Emotionen – das Credo der Entwickler.

Die KI, im Besonderen die der Ghosts, können wir verbessern, indem wir sie robuster und gleichermaßen wirkungsvoller gestalten. Auch die Spezialisierung der Soldaten wirkt sich auf das Konzept aus – je nachdem ob der Spieler einen Sanitäter oder Schützen im Team hat.

Wird "GRAW 2" für Anfänger spielbar sein?
Wir wollen auf jeden Fall mehrere Schwierigkeitsgrade implementieren, um sicherzustellen, dass auch Leute Spaß haben, die das Spielprinzip noch nicht kennen. Außerdem steigt die Lernkurve weniger steil an, als sie es in "GRAW" tut. Zusätzlich haben wir das Checkpoint-System überarbeitet.

Durch welche Maßnahmen kann das Spiel noch realistischer werden?
Authenzität macht die "Ghost Recon"-Serie aus und wir gehen dieses Ziel mit verschiedenen Partnern intensiv an. Nehmen wir nur einmal die Ausrüstung der Ghosts: Wir arbeiten eng mit Leuten zusammen, die sich Gedanken über die verschiedenen Elemente bzw. Systeme machen, die einen zukünftigen Soldaten (Future Force Warrior) ausmachen. Die meisten der im Spiel verwendeten Gestände haben wir Produkten und Prototypen nachempfunden, die von kommenden Elite-Soldaten benutzt werden. Realismus liegt natürlich auch den Missionen, der Zielsetzung und dem Verhalten der Ghost-Einheiten zugrunde. Berater von Spezialeinheiten stellen sicher, dass wir authentische Kampfhandlungen und Taktiken im Spiel darstellen können.

Welche Filme haben Euch inspiriert?
Für das Kampfgeschehen und die Interaktion zwischen den Soldaten war "Black Hawk Down" eine gute Inspirationsquelle. Auf visueller Seite haben wir uns viel von "Traffic" abgeschaut. Das sieht man am besten am Einsatz der unterschiedlichen Farbfilter, mit denen wir verdeutlichen, ob sich der Spieler gerade auf der mexikanischen (gelb) oder US-amerikanischen Seite (blau) der Landesgrenze befindet.

Wird es "GRAW 2" für die PS3 und alte Konsolen wie PS2 oder Xbox geben?
Wir konzentrieren uns derzeit auf die Xbox-360-Version, was aber nichts über die anderen Plattformen aussagt. Wir haben viel zu zeigen und werden das zu einem späteren Zeitpunkt auch garantiert tun.



360 Das Wetter spielt eine große Rolle: Hier treibt der aufkommende Wind den Ghosts Rauch sowie Sand entgegen und verschlechtert die Sicht. Den Blick auf die detaillierten Charaktere und ihre Ausrüstung trüben die Effekte zum Glück nicht.

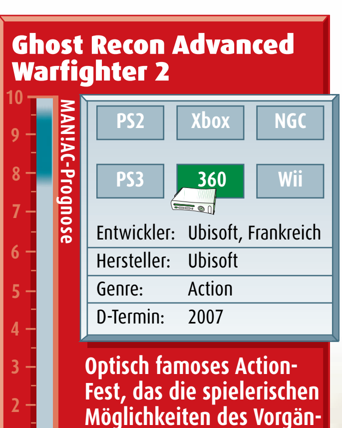
360 Wechseln sich ebenso eindrucksvoll wie fließend ab: Tag und Nacht.

Auf nach Mexiko!

Doch genug der schönen Worte – Ihr wollt schließlich wissen, wie sich "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" spielt. Selbst Hand anlegen durften wir leider nicht, dafür aber dem geübten Spiel eines Entwicklers bei einer Kampagne zusehen. Schauplatz der Vorführung: ein spärlich besiedeltes, hügeliges Wüstenareal. Das Team wird, wie in Teil 1, mit einem Hubschrauber zum Zielort transportiert – Ladezeiten oder dröge Einsatzbesprechungen wird es auch in "GRAW 2" nicht geben. Die Wüstenei stellt ganz neue Ansprüche an Euch: Hier gibt's viel weniger Deckungsmöglichkeiten – die Chance entdeckt und getötet zu werden, ist also ungleich höher. Doch die Entwickler haben vorgesorgt: Unter Eurem Kommando steht erneut eine fliegende Drohne, die Gegner aufspürt und markiert. Neu jedoch ist, dass Ihr das Vehikel aktiv steuert und nicht mehr nur über die taktische Karte bedient. Die Sicht wechselt dann komplett zum mechanischen Auge der Drohne, während Ihr mit dem Ministick die Richtung bestimmt. Unbemannte Unterstützung erhaltet Ihr auch in Form eines sechsachsigen Fahrzeuges, 'Mule' genannt (engl. für Maultier). Das mechanische Packtier ist Versorgungsstation und mobile Deckung zugleich. Wie Euer Team dirigiert Ihr das flache Gefährt durch die Pampa und duckt Euch zum Schutz hinter dessen gepanzerte Hülle. Dennoch seid Ihr in den Missionen auf aktive Hilfe, sprich drei clevere und bewaffnete KI-Kameraden, angewiesen. Damit Ihr stets wisst, was Euer Team so treibt und die Verständigung reibungslos funktioniert, dürft Ihr – wie bei Drohne und Mule – die Spielwelt auch aus dem Blickwinkel Eurer Kollegen betrachten. Das hat u.a. den Vorteil, dass Ihr Befehle auch ohne Sichtkontakt zur Truppe erteilen könnt – praktisch, um den Gegnern in die Flanke zu fallen.

Aber das Team hat noch eine weitere Verbesserung erfahren: Vor und teils sogar während einer Mission stellt Ihr die Unterstützung ganz nach Euren Wünschen zusammen. Schütze oder Grenadier unterscheiden sich in puncto Fähigkeiten und Bewaffnung stärker als im Vorgänger. Außerdem wird mit dem Sanitäter eine neue Charakterklasse eingeführt. Der medizinisch versierte Kollege heilt verletzte Kameraden und den Spieler selbst, besitzt aber weniger Feuerkraft.

Zurück zum Probezock: Nachdem Held Mitchell und Konsorten ein Rebellendorf gesichert und zwei Panzerstellungen ausgeschaltet haben, sondert sich der Teamführer zu einem Soloausflug ab und schleicht (unterstützt von Drohne und Mule) bedächtig durch die Wildnis. Die Kollegen stoßen später via Helikopter dazu und während die Sonne hinter den Bergen versinkt, liefern sich Rebellen und Ghosts einen verbissenen Kampf um die Kontrolle in Juarez. *jw*





360 Auf die kleinen Dinge kommt es an: Beachtet die Tauben in der Bildmitte! Diese scheinbar nebensächlichen Details sollen die Spielwelt von "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" lebendiger erscheinen lassen.


XBOX 360



Tomb Raider: Anniversary

Eidos feiert Lara Croft: Zum Jubiläum darf die Videospiel-Ikone bei einer reizvollen Neuauflage ihres ersten Abenteuers ran.

Einer echten Dame nimmt man es nicht übel, wenn sie sich etwas verspätet: Denn eigentlich feierte die "Tomb Raider"-Hauptdarstellerin ihr Debüt im virtuellen Rampenlicht schon 1996 – doch das Videospiel, das zu diesem Anlass entwickelt wird, findet erst im Frühjahr 2007 den Weg in die Regale. Aber bei Lara lohnt es sich, Geduld zu haben: Schließlich litt die Serie im Lauf der Zeit immer wieder an Krankheiten, die nicht zuletzt durch Zeitdruck und Terminzwänge enstanden, während das gelungene Comeback mit dem diesjährigen "Legend"-Abenteuer von den zusätzlichen Monaten Entwicklungsdauer profitierte.

Für die erste öffentliche Präsentation von "Tomb Raider: Anniversary" flogen wir mit Eidos nach London, wo Lara-Papa Toby Gard und seine Kollegen von Crystal Dynamics uns bewegte Bilder von der virtuellen Reise in die Vergangenheit vorführten. Selbst durften wir leider nicht Hand an Ms. Croft legen, außerdem endete der Ausflug nach kurzer Zeit mit einem geschickt inszenierten Highlight – was wir zu sehen bekamen, machte jedoch schon mächtig Lust auf mehr.

Kein simples Update

"Tomb Raider: Legend" ist aber weit mehr als nur eine schnelle Portierung der PSone-Vorlage: Zwar werden die klassischen Szenarien und besonders markante Schauplätze übernommen, auch die entsprechenden Rätsel dürften Veteranen schnell wieder bekannt vorkommen. Aber auf sklavische Detailtreue verzichtet Crystal Dynamics, um die spielerischen Fortschritte der letzten Dekade besser umsetzen zu können. Auch die "Anniversary"-Handlung entspricht dem Erstling, nur soll sie jetzt so präsentiert werden, dass auch wirklich klar wird, um was es eigentlich geht – selbst Toby Gard ist der Meinung, dass das Original in diesem Punkt stark verbesserungswürdig war.

Also verschlägt es Lara ein weiteres Mal nach Peru, Griechenland, Ägypten und in eine sagenhafte Stadt, die womöglich Atlantis sein könnte. Und während vieles bekannt vorkom-

Spätere Passagen bekamen wir nur als Konzeptskizzen zu sehen: Die Hängebrücke in der eisigen Umgebung...

...und das gigantische Tor mitten im Hochgebirge kennt noch jeder Spieler des ersten "Tomb Raider".



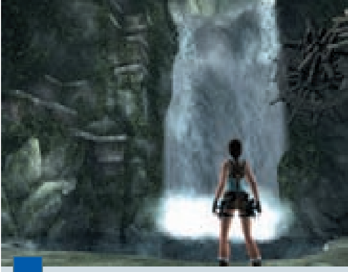
PS2 Schönheitskur für Lara: Da "Anniversary" zeitlich früher spielt als alle anderen Teile, hat die Forscherin junge Gesichtszüge und trägt ihr legendäres Türkis-Outfit.



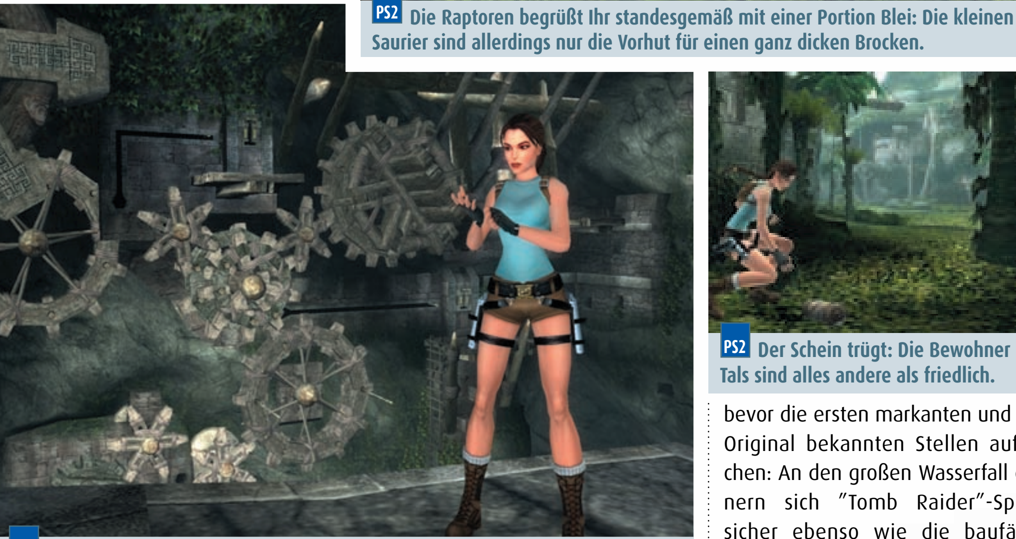
PS2 Fledermäuse ballert Ihr damals wie heute direkt aus der Luft.



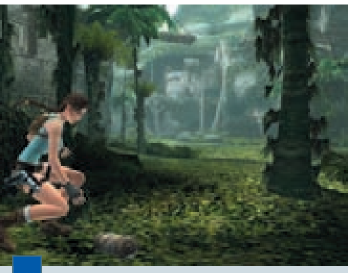
PS2 Die Raptoren begrüßt Ihr standesgemäß mit einer Portion Blei: Die kleinen Saurier sind allerdings nur die Vorhut für einen ganz dicken Brocken.



PS2 Feuchtes Vergnügen: Etwas später planscht Ihr auch im Wasserfall.



PS2 Die Zahnradkonstruktion müsst Ihr erneut mit drei Bauteilen fit machen: Die findet Ihr diesmal erst am Ende anspruchsvollerer Passagen.



PS2 Der Schein trügt: Die Bewohner des Tals sind alles andere als friedlich.

men wird, gibt es auch jede Menge willkommene Neuerungen jenseits der optischen Auffrischung.
Natürlich behält Crystal Dynamcis die generalüberholte "Legend"-Steuerung für "Anniversary" bei: Ihr lenkt Lara also frei durch die abenteuerlichen Umgebungen und müsst Euch nicht mehr mit unsichtbaren Bodengittern und ungelenken Seitwärtsdrehungen herumärgern. Außerdem lernt die Forscher-Lady sogar neue Bewegungen: Wenn Ihr auf besonders kleine Plattformen hüpft, kann sie nun darauf balancieren.
In Sachen Werkzeug- und Hilfsmittel-Einsatz wird wiederum auf den klassischen Ansatz Wert gelegt: Das Inventar kommt wieder in Ringform daher, außerdem müsst Ihr auf die meisten nützlichen Extras verzichten. Eine tragbare Lampe oder gar das moderne "Legend"-Fernglas habt Ihr nicht zur Verfügung, einen Haken mit Schwingseil dagegen schon – allerdings ohne die Magnetspitze, denn die lässt sich retroaktiv nicht so gut in die "Tomb Raider"-Historie einfügen. Auch auf die ständige Funkverbindung mit ihren Helfern in der englischen Heimat muss die vollbusige Forscherin verzichten – laut den Entwicklern wurde dieser Punkt bei "Legend" des Öfteren von Spielern kritisiert, weshalb die Rückkehr zum Konzept der einsamen Forscherin gerade recht kommt.

Ab in die Wildnis

Das alles klingt wie eine vielversprechende Mischung aus Alt und Neu, was auch der vorgespielte Levelabschnitt gelungen bestätigte. Heute wie damals beginnt Ihr in einem Höhlenkomplex in Peru, wo nach wenigen Schritten Fledermäuse der Forscherin an ihr türkises Oberteil wollen. Auch Wölfe trefft Ihr wieder, bevor die ersten markanten und vom Original bekannten Stellen auftauchen: An den großen Wasserfall erinnern sich "Tomb Raider"-Spieler sicher ebenso wie die baufällige Maschinenkonstruktion, für die Ihr erst drei Zahnräder aufspüren müsst, um sie in Betrieb zu nehmen. Neu sind dagegen die Wege, die Ihr zu den jeweiligen Bauwerken nehmt: Crystal Dynamics nutzt die neuen Freiheiten, um deutlich mehr interessante Kletterpassagen einzubauen, bei denen Laras Agilität und Fähigkeiten sehr gut zur Geltung kommen.
Auf der kurzen Tour landen wir schließlich in einem urzeitlich aussehenden Dschungelabschnitt, der von aggressiven Raptoren bevölkert wird. Denen gibt die Forscherin Saures, bis

PS2 Während beim Original zwischen den wichtigen Stellen des Öfteren Leerlauf herrschte, bekommt Ihr nun mehr abwechslungsreiche Passagen vorgesetzt.

PS2 Damals wie heute beweist sich Lara als Bewegungstalent: Den waghalsigen Sprung in das Gewässer unten vollführt sie in perfekter Haltung.

plötzlich die ganze Umgebung zu zittern beginnt... doch als der legendäre T-Rex kurz davor steht, uns erneut mit seinem Auftritt zu erschrecken, ist die Show zu Ende – die Neuinterpretation der Bestie möchte Eidos noch nicht präsentieren.

Auf jeden Fall hätten wir gerne noch mehr gesehen, denn "Tomb Raider: Anniversary" machte einen rundum gelungenen Eindruck: Die Synthese aus moderner Technik und erfolgsbewährten alten Elementen scheint aufzugehen. Grafisch machte die gezeigte PS2-Fassung einen tadellosen Eindruck – kein Wunder, wird doch die weiterentwickelte "Legend"-Technik verwendet, die bekanntlich die betagte Hardware prima ausnutzte. Der kleine PSP-Bruder war nicht zu sehen, für Besitzer anderer Konsolen gibt es leider keine frohe Botschaft – "Tomb Raider: Anniversary" erscheint weder auf Gamecube noch den beiden Xbox-Systemen. Während das bei der alten Generation kommerziellen Sinn macht, ist der Verzicht auf eine Xbox-360-Umsetzung enttäuschend (wenigstens befindet sich der offizielle achte Teil schon in Arbeit) und konnte uns auch nicht schlüssig erklärt werden: Crystal Dynamics möchte demnach nur noch Spiele für eine Konsolen-Generation entwickeln und nicht alte und NextGen-Systeme berücksichtigen – verstehen muss man das freilich nicht, und vielleicht überlegt es sich doch wieder jemand anders... Nach aktuellem Stand sieht es aber so aus, als ob "Tomb Raider: Anniversary" der letzte große Zocker-Titel auf der PS2 werden dürfte – und dass Lara Croft ihre Fans nicht enttäuschen wird. *us*

Tomb Raider: Anniversary

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Systeme: PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2007

Laras Reise in die Vergangenheit gefällt mit moderner Technik und intelligenten Updates – wir freuen uns drauf.

"Laras Pferdeschwanz ist diesmal natürlich mit dabei"

Lulu LaMer, Producer & Dax Ginn, Designer bei Crystal Dynamics

MAN!AC: Was sind Eure Ziele für "Tomb Raider: Legend"?

Lulu LaMer: Wir wollen z.B. das Spieltempo anziehen. Das Original war teilweise sehr langatmig, was modernen Zockern nicht mehr gefallen würde. Auch die Puzzles bekommen einige Verbesserungen spendiert, im Ur-"Tomb Raider" waren sie hin und wieder arg abstrakt und beliebig.

Dax Ginn: Und wie das Demo hoffentlich gezeigt hat, haben die Spieler jetzt viel mehr Möglichkeiten zu agieren, das Abenteuer ist bei weitem nicht mehr so linear gestaltet.

MAN!AC: Wie lange werden wir diesmal bis zum Finale brauchen?

LaMer: Wir haben nach "Legend" oft gehört, dass es vielen Leuten zu kurz war, deshalb peilen wir zehn bis zwölf Stunden Spielzeit an.

MAN!AC: Wie genau wollt Ihr die Story des Erstlings besser präsentieren?

LaMer: Toby arbeitet mit uns eng zusammen und hat uns erst mal erklärt, was sie damals erzählen wollten – da haben wir einige interessante Details erfahren! Wir werden die Zusammenhänge der Geschehnisse in den Mittelpunkt stellen, damit es keine Unklarheiten gibt.

MAN!AC: Wird das Originalspiel als verstecktes Goodie dabei sein?

LaMer: Das wäre eine schöne Sache, nicht wahr? Aber wir können dazu nichts sagen...

Ginn: ...noch nicht (grinst).



Forscher-Trio: Lulu LaMer und Dax Ginn mit ihrer besten Freundin Lara.

MAN!AC: Was macht Ihr, um die Steuerung der PSP-Fassung zu verbessern?

LaMer: Wir wissen, dass die Kontrolle von Lara und der Kamera bei "Legend" nicht ideal war, und wir machen uns eine Menge Gedanken darüber – aber was genau wir ändern, kann ich noch nicht sicher sagen.



Full Auto 2: Battlelines

Mehr Waffen, mehr Autos, mehr Strecken – noch besser? Wir sagen Euch, was die PS3-Version des Action-Rennspiels alles zu bieten hat.

Fans von Action auf vier Rädern kommen an "Full Auto" nicht vorbei: Das Raser-Spektakel auf Xbox 360 hat zwar technische Macken, zeigt aber eindrucksvoll, welche Zerstörungskräfte eine NextGen-Konsole freisetzt. Wenn Funken fliegen, sich Blech verformt und Häuserfassaden einstürzen, schlägt das Herz von Grafik-Enthusiasten höher. Über rücksichtslose Zerstörung dürfen sich nun auch zukünftige PS3-Besitzer freuen. Der Nachfolger des waffenverliebten Rennspiels erscheint exklusiv für die Sony-Konsole und enthält, abgesehen von Strecken und Fahrzeugen des Erstlings, neue Modi und Waffen.

Rambo auf Rädern

Gibt es bei der Xbox-360-Version mangelnde Abwechslung zu beklagen, schlägt sich "Full Auto 2" in dieser Hinsicht etwas besser. Pure Zerstörung steht zwar in fast jedem Rennen auf der To-Do-Liste, die Ausführung variiert jedoch: Mal gewinnt Ihr ein schlichtes Rundkursrennen mit Hilfe von Waffengewalt, ein anderes Mal schützt Ihr einen rasenden Digi-Kollegen vor marodierenden Verfolgern. Und schließlich gibt es noch Wettkämpfe, in denen der Rennaspekt komplett in den Hintergrund tritt. In übersichtlichen Deathmatch-Arenen geht es einzig und allein darum, einen Rivalen und seine Handlanger auszuschalten. Nicht der Bleifuß, sondern die Bewaffnung ist ausschlaggebend, wenn Ihr Kreise ziehend durch die Baugrube braust und ein gutes Dutzend Gegner aufs Korn nehmt. Wie gehabt, dürft Ihr das Auto mit zwei Waffen ausstatten. Zu den bekannten 'Werkzeugen' MG, Raketen und Minen gesellen sich Laserkanone, Flammenwerfer sowie ein Pflug, mit dem Ihr Feinde besonders effektiv von der Strecke rammt. Zusätzlich haben die Entwickler Power-Ups in den Rennen platziert. Von der Instant-Reparatur über Dauerfeuer bis hin zur zusätzlichen Waffe sammelt Ihr nützliche Upgrades auf. Apropos nützlich: Die Rückspulfunktion ist auch bei "Full Auto 2" enthalten, ebenso wie das Schnell-Replay, um die Zerstörungen im Detail zu bewundern. Für die PS3-Version spricht die flüssige Bildrate: In der uns vorliegenden Version gab es keine störenden Ruckler. *jw*

PS3 In neuen Spielmodi lasst Ihr Eure destruktiven Kräfte ungebremst walten. Wer die meisten Fahrzeuge schrottet, gewinnt.

PS3 Achtet, auf wen Ihr schießt: Die grünen Fahrzeuge müsst Ihr beschützen, die roten Verfolger zerstören.



PS3 Spektakuläre Grafik: Mit welcher Liebe zum Detail das Chaos designt wurde, könnt Ihr im Replay bewundern.

PS3 Tuning der etwas anderen Art: Schick sehen die Accessoires nicht aus, dafür sind die neuen Waffen umso gefährlicher.

Full Auto 2: Battlelines

MAN!AC-Prognose

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Pseudo Interactive, USA
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	1. Quartal 2007

Technisch verbesserte und inhaltlich aufgestockte PS3-Version des spektakulären Rennspiels.

Ridge Racer 7

Neue Sony-Konsole, neuer Namco-Raser – wir nehmen das PS3-Debüt der langlebigen Arcade-Flitzerei unter die Lupe.

Seit dem PSone-Debüt von 1995 gibt es ein ungeschriebenes Gesetz: Entwickelt Sony eine neue Hardware, muss es bei deren Veröffentlichung einen neuen "Ridge Racer"-Teil zu kaufen geben. Beim Konsolendebüt des japanischen Konzerns war das Ur-"Ridge Racer" nicht unwesentlich am Playstation-Erfolg beteiligt, auch auf der PSP wurde mit einer Art "Greatest Hits"-Episode das Potenzial des Handhelds schon zu Beginn deutlich aufgezeigt.

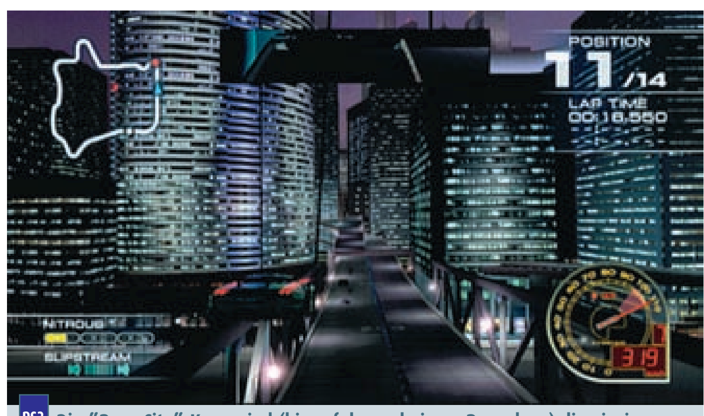
Die letzten beiden 'großen' Teile passten nicht mehr ganz in die Erfolgsgeschichte der Dauerehe zwischen Sony und Namco: "Ridge Racer 5" fiel wie viele PS2-Starttitel technisch nicht überwältigend aus, Folge 6 wagte gar den Seitensprung und erschien auf der Xbox 360 – aber pünktlich zur PS3 wollen die Partner wieder an alte Erfolge anknüpfen.

Vollgas ohne Reue

Eine gänzlich neue Entwicklung ist "Ridge Racer 7" nicht geworden, stattdessen übernahm Bandai-Namco viel Material des Vorgängers: So kennt Ihr die meisten Fahrzeuge bereits aus Teil 6, auch alle 15 Kurse des Vorgängers wurden integriert. Kenner bemerken zwar ein paar Ergänzungen am Streckenrand sowie hübschere Asphaltspiegelungen in Tunnels, deutliche Unterschiede werdet Ihr aber nicht erkennen. Dazu gesellen sich sechs neue Pisten, die optisch etwas mehr hergeben: Hier flitzt Ihr nicht nur durch Stadt- und Industriegebiete, sondern mehr in naturbelassenen Szenarien. So geht es z.B. mal mit Vollgas durch einen dicht gewachsenen Dschungel, glänzende Tropfsteinhöhlen oder an riesigen Buddha-Statuen vorbei.

Das alles sieht blitzsauber aus und kommt selbst bei höchster Auflösung und mit vielen Fahrzeugen im Blickfeld nicht ins Stottern – stets geht's mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde rund, in den höheren Klassen vergeht Euch beim Höllentempo Hören und Sehen. Die PS3-Hardware-Power wird von "Ridge Racer 7" bestenfalls angekratzt: Dafür ist das Design und der Detailgrad zu unspektakulär sowie dem Xbox-360-Vorgänger viel zu ähnlich – und der hat ja bekanntlich auch die Microsoft-Konsole optisch keineswegs ausgereizt.

Grafisch hat sich also nur wenig getan, an der Fahrphysik wurde wohlweislich erst gar nichts geändert: Wie auf PSP und Xbox 360 sind Eure Boliden allesamt schadensresistent, pfeilschnell und wahre Drift-Monster. Gebremst wird aus Prinzip nicht, selbst die schärfsten Kurvenkombinationen bewältigt Ihr mit gewagten Extremdrifts. "Gran Turismo"-



PS3 Die "Rave City"-Kurse sind (bis auf den geheimen Bonuskurs) die einzigen Strecken mit Serientradition und stammen vom "Rave Racer"-Automaten ab.



PS3 Auch wenn die Grafik keine NextGen-Bäume ausreißt- Ihr fahrt diesmal teilweise durch hübsche Naturumgebungen.





PS3 Beschaulich ist nur die Umgebung: Für die hübschen Details der PS3-exklusiven Pisten lohnen sich auch mal kurze Fahrpausen.

PS3 In den schicken Menüs wählt Ihr Rennen aus oder bastelt an Eurem Auto herum. Installiert Ihr Teiles des Spiels zwecks Ladezeitenverkürzung auf der Festplatte, könnt Ihr solange "Xevious" spielen.

PS3 Funkenflug inklusive: In der exzellent spielbaren Innenperspektive kommt Ihr Gegnern besonders nahe.

PS3 Bis zu 14 Fahrzeuge rangeln auf der Piste um den Sieg: Auch online dürfen so viele Teilnehmer ran, was bei einem Test prima klappte.

Fetischisten mag es angesichts dieser Vorstellung grausen, doch als Arcade-Vertreter ist "Ridge Racer 7" wieder ganz vorne mit dabei. Auch den Nitro-Einsatz gibt es wie gewohnt, dazu gesellt sich jetzt ein effektiver Windschatten, mit dem Ihr Euch an fast enteilte Konkurrenten ansaugt.

Frischer Wind in Ridge City

Anders als beim Vorgänger arbeitet Ihr Euch nicht mehr über eine abstrakte Fortschrittskarte vor: Nun gibt es Rennen in verschiedenen Kategorien, zu denen Ihr strikt nacheinander antretet. Besonders zu Beginn warten Meisterschaften auf Euch, bei denen Ihr im Achterfeld über mehrere Rennen Punkte sammelt. Dazu gesellen sich spezielle Einzelläufe, die oft mit Bedingungen versehen sind – mal dürfen nur bestimmte Fahrzeuge ran, mal müsst Ihr gegen 13 Konkurrenten ran oder ein Zeitlimit unterbieten. Für jeden Erfolg gewinnt Ihr Preisgeld und Ruhm, was direkten Einfluss auf Euren Fortschritt hat.

Neue Vehikel dürft Ihr nämlich erst kaufen, wenn Ihr bei einem Herstellerrennen Beziehungen zu einem potenziellen Sponsor geknüpft habt: Seid Ihr dann mit dessen Fabrikaten unterwegs, gibt's auf Dauer sogar billigere Preise. Auch Tuning-Teile kommen erstmals ins Spiel. Neben kosmetischen Gimmicks wie Spoilern, Heckschürzen und Lackfarben ersteht Ihr Komponenten, mit denen sich die Fahrzeugleistung beeinflussen lässt. Motoren sorgen für mehr PS oder besseren Antrieb, über die Reifen verfeinert Ihr das Driftverhalten. Nitro-Bausätze dienen zur Verbesserung der Temposchübe – sogar ganz neue Auffüll-Methoden dafür lassen sich so nutzen.

Das klingt für Serienveteranen anfangs etwas befremdlich, fügt sich aber prima in den Spielverlauf ein und verhindert geschickt Frustbremsen: In der Karriere habt Ihr die ersten paar Stunden leichtes Spiel, da die Kontrahenten noch nicht allzu happig ausfallen und etwaige Problemrennen durch etwas Tuning ihren Schrecken verlieren – kurioserweise gerieten dafür die Einzelrennen im Arcade-Modus umso happiger.

"Ridge Racer 7" macht also einiges neu, bleibt sich aber trotzdem weitgehend treu und enttäuscht auch diesmal nicht: Wer hochkarätigen und pfeilschnellen Arcade-Rennspielspaß sucht, darf sich schon auf den PS3-Start freuen. *us*



PS3 Bei einem zünftigen "Ridge Racer" dürfen Tunnelfahrten nicht fehlen – auf der PS3 wurden dabei die Reflexionen und Lichteffekte etwas aufgepeppt.



Ridge Racer 7

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Bandai-Namco, J
Hersteller:	Bandai-Namco/Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	März

Es wird wieder gerast: kein echter Grafikknaller, aber trotzdem ein rundum gelungener und aufgepeppter Arcadeflitzer.





Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Electronic Arts präsentiert in Nürnberg eine erste Multiplayer-Demo zum kommenden Strategie-Knüller und beantwortet unsere Fragen zur Xbox-360-Version.



360 Im Kampf gegen GDIs Streitkräfte will die Bruderschaft von NOD Tiberium und unverseuchtes Territorium erobern.

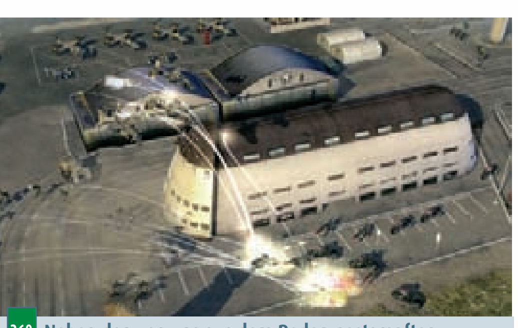


360 Verspricht wieder mal die perfekte Symbiose aus Effekten, launiger Echtzeit-Keilerei und fein aufeinander abgestimmtem Einheiten-Aufgebot: das neue "C&C".

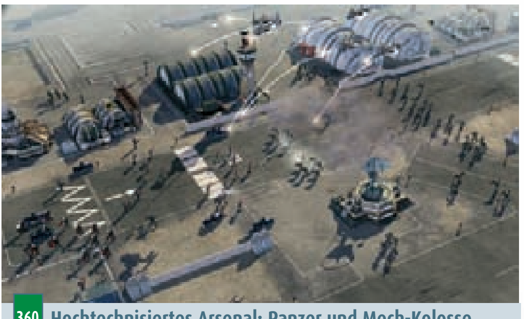
In den letzten Jahren waren vor allem Fantasy-Scharmützel wie "Warcraft" oder "Die Schlacht um Mittelerde" in aller Strategen-Munde. Aber Orks, Zauberer und Schwertschwinger haben dem Genre Echtzeit-Strategie nicht zum Siegeszug verholfen: Vor allem dem futuristisch angehauchten Einheiten-Gewusel des damals noch kleinen US-Entwicklers Westwood ("Lands of Lore") ist es zu verdanken, dass sich aus der Domäne von bibelschweren Handbüchern und peniblen Schlachten-Simulationen etwas entwickelt, womit auch derjenige klar kommt, der nicht zum Militär-Strategen ausgebildet wurde. Den Anfang macht das findige Software-Haus 1992 mit der martialisch-taktischen Umsetzung von Herberts berühmtem SciFi-Roman "Dune": Ihr gehört einem von Arakis' verfeindeten Fürstenhäusern an und baut für Euren Herrn mit rekordverdächtigem Tempo das begehrte Spice ab, erkundet Sektor für Sektor das zunächst noch vom 'Fog of War' verdeckte Gelände oder baut mit Hilfe der erwirtschafteten Ressourcen eine Station nebst schlagkräftiger Mini-Armee auf.
1994 schafft es der PC-Hit auf Segas Mega Drive, ungefähr zur selben Zeit legt Westwood auch auf dem Heimcomputer nach: Das erste "Command & Conquer" setzt wie "Dune" auf komplexe, aber dank Echtzeit-Interface intuitiv bedienbare Strategie, kommt im Gegensatz zur Frank-Herbert-Umsetzung mit seiner eigenen Hintergrundgeschichte und wird zum weltweiten Erfolg. Resultat: diverse Fortsetzungen, Add-Ons, Spin-Offs – und eine weltweite Euphorie rund ums neue Genre. Auf Konsole schafften es dagegen nur der erste Teil und der Ableger "Red Alert": Ersterer erschien für Nintendo 64 und Segas Saturn, Letzterer schaffte es als einziger Teil der Reihe auf die Playstation – und erzählte nicht die übliche Story vom Kampf um den kristallinen Rohstoff Tiberium, sondern spann eine alternative Zeitlinie der Weltgeschichte. Laut der wurde Hitler vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs gemeuchelt – entsprechend kam es nie zu Kampf und Holocaust.

Zurück an der Konsolen-Front

Nachdem sich Xbox und PS2 beim Genre ausgesprochen geizig gaben, mausert sich die Xbox 360 immer mehr zum Echtzeit-Paradies – zumindest, wenn es nach Electronic Arts' Niederlassung in Los Angeles geht. Dort sind die ehemaligen Westwood-Studios beheimatet: Die Taktik-Profis der inzwischen von Electronic Arts geschluckten und schlicht in EA LA umbenannten Firma schießen sich immer mehr auf die hochauflösende PC-Alternative ein. Schon für die Um-



360 Neben den von uns aus dem Boden gestampften Gebäuden gibt's auch vorgegebene Bollwerke zu bestaunen.



360 Hochtechnisiertes Arsenal: Panzer und Mech-Kolosse eröffnen im Ressourcenkampf das Feuer aufeinander.

360 Das mit viel Liebe zum Detail inszenierte Tech-Gerangel soll mit zahlreichen Internet-Features aufwarten. Darunter eventuell ein Modus, der Euch erlaubt, einer Schlacht als Zuschauer beizuwohnen.

360 Oben rechts im Bild: Der Rohstoff Nummer 1 – das Tiberium.

setzung von "Schlacht um Mittelerde 2" bemühte man sich um ein Joypad-taugliches Interface, dem man seine mausige Herkunft nicht mehr anmerkt. Das Unterfangen gelang zwar nicht in jeder Beziehung – aber jetzt soll der neue "Command & Conquer"-Teil von den Erfahrungen profitieren, die man mit Zwergen, Elfen und Orks gemacht hat. Über eine neu gezeichnete Menüleiste will man sicherstellen, dass auch Pad-Akrobaten problemlos über die Schlachtfelder der Zukunft manövrieren und wie beim "Herr der Ringe"-Scharmützel die Mitte des Bilds quasi als Cursor verwenden. Will heißen: Wo der PC-Zocker das Terrain mit dem Mauszeiger erforscht, scrollen wir Konsoleros via linkem Analogstick mit dem kompletten TV-Schirm über ausgebombte Ruinen, im Sonnenlicht funkelnde Metropolen und von Hightech-Monstern wie Mechs oder Panzern platt gewalzte Wüsten. Genretypisch wird gebaut, gewirtschaftet und auf Euer Angriffs-Kommando hin in Echtzeit drauflosgeballert. Einmal mehr schicken wir unsere Truppen auf Seiten der 'Global Defense Initiative' (kurz 'GDI') oder der Bruderschaft von NOD in die Schlacht – zwei Parteien, die immer noch um das geheimnisvolle Tiberium kämpfen: Ein vermeintlich extraterrestrisches Mineral, das Segen und Verdammnis zugleich



360 Fit gemacht für 16:9-TVs und das Joypad: Die Xbox-360-Version von "C&C 3" will man der Videospiel-Hardware förmlich auf den Leib entwickeln.

bedeutet, denn es liefert den konkurrierenden Parteien nicht nur die Energie, die sie für ihre Kriegstreiberei brauchen – es zerstört außerdem den Planeten und verwandelt immer mehr Landstriche in unfruchtbare Einöde. Derweil das totalitär durchstrukturierte GDI-Regime nur scheinbar die Interessen seiner Bürger vertritt, setzen sich NOD und ihr Anführer Kane (der bereits früher auftrat, aber erst in dieser Episode sein Comeback feiern darf) wahrhaftig für die Freiheit des Individuums ein. Allerdings sind ihre Methoden nicht immer menschenfreundlich, tatsächlich muten die auf Guerilla-Taktik und schnelle Vorstöße spezialisierten Streitkräfte der Bruderschaft eher wie ein skrupelloser Terroristenhaufen als eine Rebellenstreitmacht an. Noch nicht näher definiert hat das kalifornische EA-Team dagegen eine neue Partei: Angeblich sollen an dritter Stelle außerirdische Aggressoren aufmarschieren – Ekel-Aliens, die eventuell aus der Heimatgalaxie des Tiberiums stammen.

Wie beim Klassiker "Command & Conquer" hat man für die Inszenierung Schauspieler verpflichtet – damals beinahe alltäglich, aber heutzutage ein krasser Kontrast zu den sonst üblichen Render-Filmchen. Konservativere Serien-Freunde indes freuen sich über die Rückkehr der bekannten Kane-Visage und einige Promis: Neben 'Fies von Beruf'-Mime Michael Ironside (u.a. in "Total Recall" und "Starship Troopers") geben sich Josh Holloway (Ekel Sawyer aus "Lost"), Tricia Helfer ("Battlestar Galactica") und Billy Dee Williams (C3PO aus der alten "Star Wars"-Trilogie) die Ehre. *rb*

Command & Conquer 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	**360**	Wii

Entwickler:	EA LA, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Echtzeit-Strategie
D-Termin:	Sommer 2007

Speziell auf Xbox 360 zugeschnittene Kontrollen und Extras sollen Teil 3 der Taktik-Legende zum Konsolenhit machen.

Battlestations Midway



360 Gebt gegnerischen Schiffen mit Torpedoangriffen den Rest. Doch Vorsicht vor gefährlichem Flakfeuer!

360 Viel zu tun: Betätigt Euch als General, Kanonier, Rudermann und startet (bei Flugzeugträgern) Jäger und Bomber.

Einen gelungenen Mix aus Action und Taktik bringt Eidos diesen Februar auf die Xbox 360. “Battlestations Midway” nähert sich nach internen Entwickler-Querelen endlich der Fertigstellung. Wie der Spieltitel schon verrät, findet Ihr Euch im Pazifik während des zweiten Weltkriegs wieder und kommandiert Seetruppen in elf Einzelmissionen (plus Bonus-Herausforderungen) von Pearl Harbor bis zur Schlacht von Midway. Der Schwerpunkt liegt allerdings auf groß angelegten Multiplayer-Seeschlachten mit bis zu acht Flottengenerälen – dabei wird Teamwork groß geschrieben.

Je nach Szenario unterstehen Kreuzer, U-Boote, Zerstörer und ganze Flugzeugträger Eurem Kommando. Dabei dürft Ihr ans Steuer jedes Vehikels, egal ob Schiff oder Flugzeug – die KI kümmert sich um den Rest.

Die taktische Karte dient zur entscheidenden Planung und Befehligung Eurer Flotte – Strategen können hier ganze Schlachten gewinnen. Das erste Anspielen verspricht trotz hohem Taktik-Faktor Action satt: Schöne Wassereffekte und brachiale Explosionen verwöhnen das Zockerauge. Die gezeigten Screenshots stammen noch von der PC-Fassung – die Xbox-360-Version steht dem grafisch aber in nichts nach.



Entwickler:	Eidos, Ungarn
Hersteller:	Eidos
Genre:	Strategie
D-Termin:	Februar 2007

Die vielversprechende Echtzeit-Taktik vereint große Seeschlachten mit einem ausgefeilten Spielsystem.

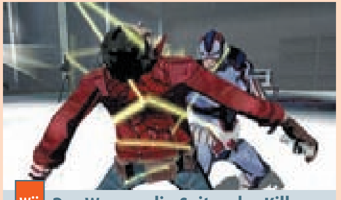
No More Heroes



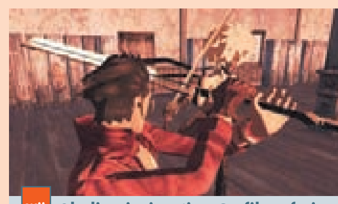
Wii Über das auflevelbare Kampfsystem ist noch wenig bekannt. Fest steht immerhin, dass sich unser Held mit einer Art Lichtschwert zur Wehr setzen wird.

Aus der Namensänderung einer der schrägsten Wii-Entwicklungen von "Heroes" zu "No More Heroes" werden wir nicht schlau. Das macht aber nichts, denn die absurde Geschichte um den Protagonisten Travis Touchdown ist geblieben: Im neuesten Werk der "Killer 7"-Erfinder von Grasshopper beschließt Travis eine Karriere als Profikiller zu verfolgen, nachdem er bei einer Online-Auktion ein Lichtschwert-ähnliches Katana ersteigert hat.

Als er eines Tages dem Assassinen Helter Skelter gegenüber steht, entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod, den Travis für sich entscheidet. Daraufhin erfährt er von der mysteriösen Silvia Christel, dass er von nun an auf dem elften Platz der Killer-Weltrangliste der UAA-Organisation rangieren würde.



Wii Der Weg an die Spitze der Killer-Elite führt Travis an zehn Bossen vorbei.



Wii Ob die einzigartige Grafik auf ein besonderes Spielgefühl schließen lässt?

Aus dieser sonderbaren Idee bastelt das Team um Goichi Suda einen Schwertkampf-orientierten Action-Titel, der speziell auf die Fähigkeiten der Wii-Steuerung zugeschnitten ist. Mit der Fernbedienung bestimmt Ihr die Kampfposition Eures Mordbuben, via A-Taste führt Ihr die Schnetzelmanöver aus. Den Entwicklern zufolge dürft Ihr einige Werte Eures Helden aufleveln – Details hierzu sind noch nicht bekannt. Außerdem könnt Ihr neue Waffen erwerben. Da diese jedoch sehr teuer sind, verdingt Ihr Euch in zahlreichen Nebenmissionen. Die zehn Hauptaufgaben hingegen treiben die Handlung voran und führen Euch über ebenso viele Bosse immer näher an Platz eins der Profikiller-Bestenliste.

Im Vergleich zu "Killer 7" soll "No more Heroes" weit weniger linear ausfallen – erkundet den Schauplatz Santa Destroy also auf eigene Faust.



Neues von der PS3

Letzten Monat konnten wir Sonys neue Konsole gerade noch ins Heft quetschen. Diese Ausgabe gibt's ein Erfahrungs-Update.



Download-Spiele

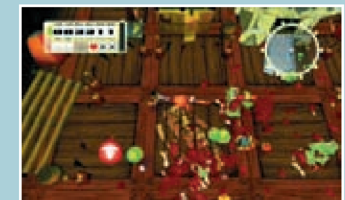


Ballern ohne Ballast: Bei "Blast Factor" könnt Ihr sofort loslegen.

Wer ein Spiel für kleines Geld kaufen will, wird auch bei Sony fündig. Schon zum US-Start konnten PS3-Besitzer zwei Neuentwicklungen im Store für acht bis zehn Dollar erstehen, die wie die Angebote der Xbox Live Arcade ideal für zwischendurch sind. "Blast Factor" entpuppt sich als unverfrorener Nachahmer von "Geometry Wars" und "Mutant Storm Reloaded": Steuert ein Raumschiff durch bildschirmgroße Arenen und ballert auftauchende Aliens nach bester "Robotron"-Art weg. Optik und Grundprinzip sind unverkennbar den genannten Titeln nachempfunden, aber auch ein PS3-spezifisches Gimmick wurde eingebaut: Kippt Ihr das Pad, läuft eine Welle durchs Bild und drängt alle Feinde in eine Ecke – allerdings ist das kostenlose Demo so kurz, dass tiefere Eindrücke kaum zu gewinnen sind.

Auch "Cash Guns Chaos" hat sich eine Inspirationsquelle gegönnt: Die hier zu Lande indizierte Gameshow-Parodie war allerdings schon eine indirekte Neuauflage von "Robotron". Auch beim PS3-Download ballert Ihr nach der klassischen Steuerungsart auf alles, was sich bewegt, um Geldpreise einzukassieren – dank skurriler Aufmachung hat's durchgeknallten Charme.

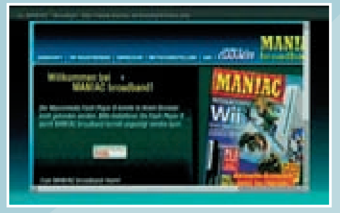
Wie häufig neue Angebote dazukommen werden, ist noch unklar - sicher dürfte allerdings sein, dass Sony nach Microsoft-Vorbild regionale Restriktionen nutzen wird. Aufgrund der mitgelieferten Festplatte haben die PS3-Angebote einen Vorteil: Sie können mehr Platz belegen und müssen nicht auf wenige Megabyte gequetscht werden.



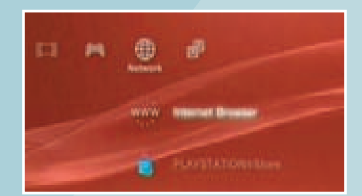
"Cash Guns Chaos" ist einer der zahlreichen "Robotron"-Ahnen.

Internet-Browser

Im Gegensatz zu Xbox 360 (weiterhin keiner angekündigt) und Wii (kommt erst später) hat die PS3 von Anfang an einen Web-Browser an Bord – der kann zwar noch nicht alles (so wird die neueste Flash-Fassung nicht unterstützt), doch das dürften kommende Updates beheben. Habt Ihr die Internet-Verbindung eingerichtet, legt Ihr sofort los. Die Handhabung klappt ähnlich wie bei der PSP, hat aber einige Vorteile: Den 'Mauszeiger' steuert Ihr mit einem Analogstick, während das Bild mit dem anderen Knüppel gescrollt wird. Adressen gebt Ihr mittels einer virtuellen Handy-Tastatur ein, sofern Ihr nicht gleich zur komfortabelsten Lösung greift: Mittels USB-Anschlüssen schluckt die PS3 jede gängige Peripherie wie Keyboards und Mäuse. Auf einem HD-Gerät steht das Surfvergnügen also einem echten PC kaum nach, selbst auf normalen Fernsehern seid Ihr ordentlich im Internet unterwegs.



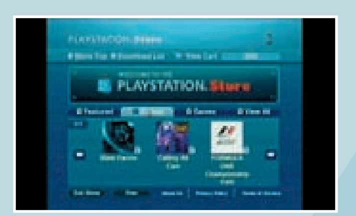
Nicht drin: Die aktuelle Flash-Version verweigert auf der PS3 (noch) den Dienst.



Alle Online-Funktionen finden sich im 'Netzwerk'-Menüpunkt wieder.

Playstation Store

Auch auf der PS3 könnt Ihr allerlei Zusatz-Inhalte runterladen, das Angebot reicht von Filmtrailern über Spieledemos und Neuentwicklungen (siehe links). Retro-Spiele von diversen Oldiekonsolen wurden bereits angekündigt, bis auf die PSone-Titel gibt es aber noch nichts Genaueres zu erfahren. Apropos PSone: Die erste Spiele-Fuhre wurde nun in den USA online veröffentlicht und ist bislang nur auf der PSP spielbar. Wir gehen aber davon aus, dass später auch die Nutzung auf der PS3 möglich sein wird, was naheliegend ist – schließlich wurde z.B. mit "Syphon Filter" ein Titel online gestellt, dessen Steuerung auf einem Standard-Pad wesentlich besser funktionieren würde als auf dem Handheld mit seiner abgespeckten Buttonzahl. Die Gestaltung des Playstation Store erinnert an gängige Webseiten und ist zugänglicher als die rigide Struktur des Xbox Live Marktplatzes – außerdem löhnt Ihr hier direkte Dollar- bzw. Eurosummen und müsst nicht erst in eine virtuelle Währung umrechnen.



Auf Uralt-Fernsehern wirkt Kameo pummelig – 60 Hz oder Widescreen helfen.

Kurz und knapp

Erste Hilfe bei fälschlich eingestelltem HDMI-Signal:

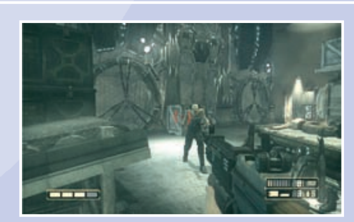
Drückt mehrere Sekunden auf den Power-Button, bis die Konsole einen kurzen Piepser von sich gibt. Dann erfolgt ein Reset der Bildeinstellungen. So habt Ihr auch wieder über die analogen Ausgänge (Video, S-Video, RGB, YUV) ein Signal.

RGB-Bild:

Das RGB-Bild bei unserer speziellen PS3-Debug-Konsole erreicht nicht ganz die hervorragende Qualität des PS2-Ausgangs. Vielleicht ändert sich dies noch bei der finalen PAL-Konsole, die im März in die Läden kommt.

PS3-Spiele:

Sind PS3-Spiele nicht für normale TVs mit niedriger Auflösung optimiert (wie z.B. "Resistance: Fall of Man"), kann das wie auf Xbox 360 zu Nachteilen führen. Nicht klar abgegrenzte, matschige Texturen verschleiern dann beispielsweise Durchgänge in den Levels.



Blu-ray-Filme:

Unser Praxistest zeigte, dass die PS3 die Erwartungen als Blu-ray-Player erfüllt: Das Bild ist gestochen scharf und im Gegensatz zum HD-DVD-Laufwerk der Xbox 360 können dank HDMI auch die neuen Tonformate verlustfrei wiedergegeben werden. Auch das leise Betriebsgeräusch der Konsole erweist sich als vorteilhaft. Wollt Ihr öfters Filme schauen, solltet Ihr aber auf jeden Fall in eine Fernbedienung investieren, die das Navigieren deutlich vereinfacht – das Pad-gelenkte Menü ist etwas kompliziert.

Sixaxis-Pad

Zur E3 wurde die Ankündigung der Motion-Sensor-Funktion im neuen PS3-Pad skeptisch aufgenommen und als Abklatsch der Wii-Idee angesehen. In der Praxis zeigt sich aber, dass der Sixaxis-Controller nicht mit der Wii-Fernbedienung verglichen werden kann. Bei den meisten Titeln kommt die Funktion nur für einzelne Tätigkeiten zum Einsatz (in "Resistance" schüttelt Ihr damit z.B. Feinde ab) oder ist als alternative Steuerung (z.B. bei "Ridge Racer 7") wählbar – zur Benutzung gezwungen werdet Ihr bislang noch nicht. Hoffentlich bleibt diese Wahlfreiheit auch künftig erhalten.

MAN!AC NEWS



AM RANDE

+++Virtuelles Modell: EA und FHM suchen das weibliches Aushängeschild für das nächste "Need for Speed". Zehn Damen stellen sich dazu auf der amerikanischen FHM-Website zur Wahl. **+++Alles nur geklaut?** Nintendo droht nach dem Wii-Konsolenstart Ärger: US-Medien zufolge hat die Firma Interlink Klage gegen den Hardware-Hersteller eingereicht. Der Grund: Interlink sieht in dem Wii-Controller eines seiner Patente verletzt. **+++Neuer Wii-Entwickler:** EA hat das US-Studio Headgate ("Tiger Woods PGA Tour") übernommen. Unter dem Namen EA Salt Lake wird der Entwickler Wii-Spiele produzieren. **+++Schnupperangebot:** EA will für den asiatischen Markt abgespeckte Spielversionen für zehn Euro verkaufen. Die Starter-Kits sollen mehrere Levels umfassen und umfangreicher als bisherige Demo-Versionen sein. **+++Futter für die PS3:** EA veröffentlicht "Untold Legends" zum Start der PS3 in Europa. Interessantes Detail: In der Pressemitteilung ist nicht von März 2007, sondern vom 'Konsolenstart' die Rede. **+++Filme für Xbox 360:** Microsofts Video-on-Demand-Service hatte in den USA mit Startschwierigkeiten zu kämpfen: Der Download ging sehr langsam und brach in einigen Fällen ganz ab. Das Problem wurde kurz danach behoben. Bezahlt werden Filme und Serien via Microsoft Points. Serien kosten zwischen 160 und 240 Punkte, Filme gibt es ab 240 Punkten. **+++Virtuelle Werbung:** Double Fusion wird für Take 2 neun Spiele der Marken 2K und 2K Sports für PC und Konsole (ausgenommen Xbox und Xbox 360) mit Werbung versehen – sie soll mit dem Spielablauf verwoben werden. +++

Engagierte Spielehersteller

Um der populistischen Meinungsmache in den Medien entgegenzuwirken, haben sich einige Videospielfirmen nach dem Amoklauf in Emsdetten öffentlich engagiert. So veranstaltete Marktführer EA am 22. November eine politische Diskussionsrunde unter dem Motto "Verbot oder Selbstregulierung?", bei dem Vertreter aus Politik, Bildung, Wissenschaft und Wirtschaft zugegen waren. Der Konsens der Unterhaltung: Bestehende Gesetze reichen aus, um Kinder und Jugendliche vor Gewaltdarstellung in Computer- und Videospielen zu schützen. Electronic Arts unterstützt gemeinsam mit Nintendo das Institut "Spielraum" zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln. Durch den Aufbau eines deutschlandweiten Netzwerkes und der Ausbildung von Referenten sollen Eltern, Lehrer und Pädagogen zu mehr Medienkompetenz erzogen.

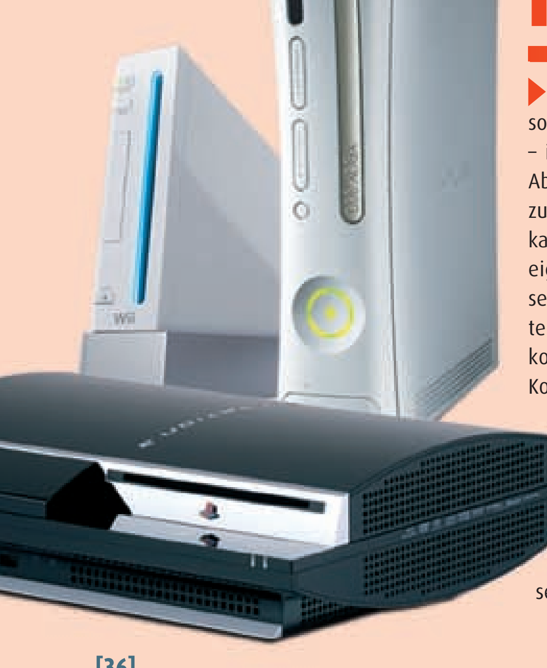






Konsolenausverkauf

Nintendos und Sonys neue Konsolen fanden – wenig überraschend – im Heimatland Japan reißenden Absatz. Auch wenn sich die Geräte zum Start wie geschnitten Brot verkauften, lässt sich an den Zahlen die eigentliche Beliebtheit nicht ablesen. Denn Nintendo und Sony plagten Lieferprobleme. Beide Firmen konnten die Nachfrage nach ihren Konsolen nicht annähernd decken. Besonders viele Sony-Anhänger blickten beim Start am 11. November in die Röhre – nicht einmal 100.000 PS3s standen zum Verkauf. Im gesamten November setzte Sony in Japan 170.000 Geräte ab. Besser lief es bei Nintendo, die nach eigener Angabe 400.000 zum Start ausliefern und verkaufen konnten. Profitiert hat von der knappen Verfügbarkeit Microsoft. Auch dank des Rollenspiels "Blue Dragon" legten die Xbox-360-Verkäufe in Japan zu. Ähnlich drastisch die Situation in den USA: Sony ging mit lediglich 200.000 Konsolen an den Start – die Erstauslieferungsmenge war im Nu vergriffen. Nintendo konnte in den ersten acht Tagen 600.000 Konsolen verkaufen. Nicht geringer war der Andrang auf den Wii in Europa am 8. Dezember. Die Bilanz nach zwei Tagen: 325.000 verkaufte Einheiten.





Schlange stehen für Wii: In den USA warteten begeisterte Zocker geduldig auf die neue Nintendo-Konsole.



Alien – die Wiedergeburt

Drei Jahre ist es her, da erschien mit "Alien vs. Predator Extinction" das letzte Konsole-Spiel mit den gefürchteten Außerirdischen. Noch länger ist die Zeitspanne, wenn man an den Soloauftritt der Aliens denkt. Sega und Twentieth Century Fox wollen die Franchise nun wieder zum Leben erwecken und werkeln gemeinsam an mehreren Titeln basierend auf den "Alien"-Filmen. In Entwicklung befinden sich aktuell ein Ego-Shooter und ein Rollenspiel. Obwohl die Arbeiten bereits begonnen haben, wird es bis 2009 dauern, bis die Aliens wieder für Gruselstimmung sorgen. Sega hofft mit dem Revival der angestaubten Lizenz (der erste Film erschien 1979) auf einen ähnlichen Erfolg wie Vivendi mit ihrer Verfoftung des Kultfilms "Scarface".

Profitable Terrorbekämpfung

Ubisoft macht Kasse: Das französische Unternehmen verbuchte im ersten Geschäftshalbjahr 2006/2007 einen Umsatz von 172,1 Millionen Euro – eine Steigerung von 13% im Vergleich zum Vorjahr. Der Verlust verringerte sich auf 33,6 Millionen Euro. Letztes Jahr lag er noch bei 42,4 Millionen Euro. Für das Fiskaljahr 06/07 erwartet Ubisoft eine Umsatzsteigerung von 10%. Das Ergebnis verdankt die Firma "Splinter Cell" und "Rainbow Six" sowie den Wii-Titeln "Red Steel" und "Rayman Raving Rabbids".

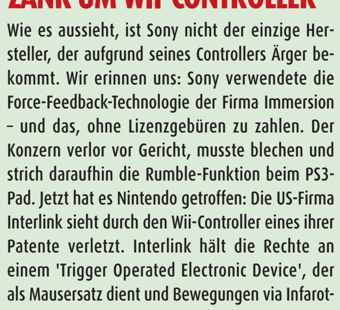


Kampf den Raubkopierern

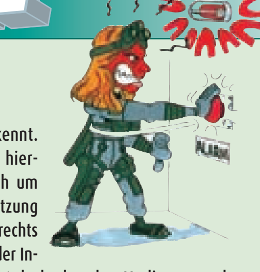
Illegale Spieledownloads sind ein Dorn im Auge eines jeden Softwareherstellers. Ubisoft greift im Kampf gegen Internet-Tauschbörsen nun zu rechtlichen Mitteln: Verbreiter illegaler Spielkopien will der Publisher strafrechtlich verfolgen lassen. Erstmals kommt das Verfahren beim Taktik-Shooter "Rainbow Six Vegas" zum Tragen. "Der zu unserem Leidwesen rege illegale Handel unserer Software im Internet veranlasst uns dazu, weitere Maßnahmen über den klassischen Kopierschutz hinaus zu ergreifen. Ziel dieser Maßnahme ist es, das Unrechtsbewusstsein stärker in den Fokus zu rücken und den Software-Piraten das Handwerk zu legen", so Odile Limpach, Managing Director Ubisoft Deutschland.

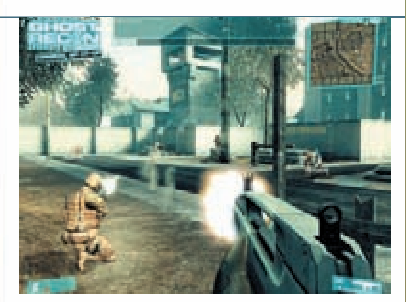
NACHSPIEL

ZANK UM WII-CONTROLLER



Wie es aussieht, ist Sony nicht der einzige Hersteller, der aufgrund seines Controllers Ärger bekommt. Wir erinnern uns: Sony verwendete die Force-Feedback-Technologie der Firma Immersion – und das, ohne Lizenzgebüren zu zahlen. Der Konzern verlor vor Gericht, musste blechen und strich daraufhin die Rumble-Funktion beim PS3-Pad. Jetzt hat es Nintendo getroffen: Die US-Firma Interlink sieht durch den Wii-Controller eines ihrer Patente verletzt. Interlink hält die Rechte an einem 'Trigger Operated Electronic Device', der als Mausersatz dient und Bewegungen via Infarot-Sensor erkennt. Ob es sich hierbei wirklich um eine Verletzung des Patentrechts handelt, oder Interlink nicht doch eher den Medienrummel um den Wii-Start ausnutzt und auf eine finanzielle Zahlung Nintendos spekuliert, wird sich zeigen. Am besten man macht es wie Microsoft und kauft sich bei Interesse an bestimmten Technologien einfach in das jeweilige Unternehmen ein.





Mehr Spiel für weniger Geld

Zweite Chance für alle, die mit "Ghost Recon Advanced Warfighter" einen genialen Taktik-Shooter verpasst haben. Anfang Dezember hat Ubisoft eine 45 Euro teure Premium Edition auf den Markt gebracht, die neben dem Originalspiel auch das Add-On "Kapitel 2" enthält. Leider befindet sich das Zusatzmaterial nicht auf der DVD, sondern muss via beiliegendem Gutschein über Xbox Live auf die Festplatte geladen werden. "Kapitel 2" erweitert den Multiplayer-Modus von "Ghost Recon" um vier neue Coop-Missionen, acht Karten, drei Spielvarianten sowie neue Charakter- und Waffenmodelle.

Machtwechsel bei Sony

Nach dem Start der Playstation 3 in Japan und USA baut Sony seine Führungsetage um: Ken Kutaragi, bislang Präsident der 'Sony Computer Entertainment'-Sparte, wird von Kazuo ("Kaz") Hirai abgelöst. Kutaragi wird neuer Vorsitzender und laut Sony eine überwachende Funktion in der Firma übernehmen. Das operative Geschäft liegt nun in der Hand des 45-jährigen Hirai, der vor seiner Beförderung für das US-Geschäft verantwortlich zeichnete. Sony zieht damit Konsequenzen aus dem turbulenten PS3-Start. Probleme bei der Blue-ray-Produktion sorgten für erhebliche Lieferschwierigkeiten und den Wegfall des europäischen Marktes für 2006.





Darf zukünftig das Tagesgeschäft übernehmen: Kaz Hirai.



Ken Kutaragi wurde nach dem Start der PS3 'weggelobt'.



Wii



OVERSEAS

Excite Truck



Wii Keine Zeit für Sightseeing: Wer bummelt und die Gelegenheit nicht für sternbringende Einlagen nutzt, hat wenig Chancen auf eine hohe Endwertung.



Wii Jetzt ist etwas Zurückhaltung sinnvoll: Wird der Turboschub überstrapaziert, setzt der Motor aus und Ihr verliert wertvolle Zeit.

Die Veröffentlichungspolitik von Nintendo treibt schon zum Wii-Start wieder seltsame Blüten: So bekommen wir im Gegensatz zu den USA bereits "Wii Play", aber "Excite Truck" gibt's erst nächstes Jahr. Der Name erinnert absichtlich an den NES-Klassiker "Excitebike", allerdings haben beide Titel jenseits des Genres nur wenig miteinander zu tun. Motorräder sucht Ihr im Wii-Flitzer vergeblich, hier sitzt Ihr am Lenkrad von querfeldein-tauglichen Vierrad-Boliden. Außerdem wurde die damals seitlich scrollende Bitmap-Optik durch moderne 3D-Polygone ersetzt. Gegen NextGen-Größen wie "Project Gotham Racing 3" kommt "Excite Truck" optisch nicht an, die verschiedenen Naturumgebungen gefallen aber mit hübschen Details. Grafische Macken wie Tearing fallen beim hohen Renntempo kaum noch auf – eine bessere Kantenglättung bei den Fahrzeugmodellen wäre allerdings wünschenswert gewesen.

Kippsteuerung für alle

Gelenkt wird ausschließlich mit der Fernbedienung: Die Richtung gebt Ihr durch Kippen vor, per Knopf wird Gas gegeben oder gebremst. Ein Druck aufs Steuerkreuz löst den Turbo aus. Die Abfrage klappt ordentlich, wenn auch nicht völlig exakt, was aber durch das unwegsame Gelände und den immer etwas hektischen Rennverlauf nicht weiter stört.

Bei "Excite Truck" reicht es nicht, nur auf die Platzierung zu achten: Am Ende eines Laufs wird Eure Gesamtleistung beurteilt, weshalb Ihr während der Fahrt Punkte durch allerlei Aktionen sammeln solltet. Macht spektakuläre Drifts, springt weit durch die Luft, rammt Konkurrenten oder saust ganz knapp an Bäumen vorbei. Die Gegner piesackt Ihr außerdem, indem Ihr Ausrufezeichen überfahrt. Dadurch aktiviert Ihr die sofortige Verformung des Geländes vor Euch, so dass z.B. neue Hügel wachsen oder plötzlich Durchfahrten frei werden. Die arcadelastige Flitzerei bietet einen schnellen Zugang und ist wenig kompliziert, hat aber auf Dauer keine neuen Elemente zu bieten: Zwar ist das Strecken- und Umgebungssortiment nicht überwältigend, aber akzeptabel, doch unterschiedliche Spielmodi machen sich rar – neben den normalen Rennen gibt es nur eine Hand voll Herausforderungen. Wer sich nicht mehr davon erwartet, bekommt mit "Excite Truck" gute Unterhaltung für ein paar flotte Stunden, dauerhaft fesseln kann der Raser aber nicht. *us*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com





Wii Die Herausforderungen verlangen spezifische Aufgaben von Euch: Hier sollt Ihr möglichst flott durch die markierten Torpassagen rasen.



Trauma Center Second Opinion



Wii Feingefühl ist unbedingte Chirurgen-Pflicht: Wenn Ihr gesplitterte Knochen wieder zusammenflickt, müsst Ihr auf die richtige Positionierung achten.



Wii Den unverzichtbaren Defibrilator gibt es nur auf dem Wii: Setzt das Gerät durch eine herzhafte Bewegung an und löst den lebensrettenden Stromstoß aus.

Vor rund einem halben Jahr veröffentlichten Atlus und Nintendo "Trauma Center: Under the Knife" für den DS: Erstmals durftet Ihr als virtuelle Chirurgen richtig Hand anlegen. Dank spannender Operationen und gelungener Stylus-Steuerung konnte das Spiel fesseln, hatte aber einen Haken: Der Schwierigkeitsgrad war so hoch angesetzt, dass die meisten Nachwuchs-Ärzte spätestens nach einem Drittel der Story frustriert das Skalpell in die Ecke schmissen.

Die Wii-Umsetzung mit dem Untertitel "Second Opinion" ist mehr als eine simple Portierung und behebt u.a. dieses Problem: Nun könnt Ihr vor jeder Operation einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen – wirklich leicht wird das Spiel immer noch nicht, lässt nun aber weniger perfekten Halbgöttern in Weiß eine faire Chance. Auch sonst gibt es eine Reihe Neuerungen: So bekam die spannende Handlung ein paar frische Wendungen und ein ganz neues Schlusskapitel spendiert.

Doppelt näht besser

Dazu gesellt sich mit der mysteriösen Dr. Nozomi Weaver ein zweiter Hauptcharakter zu Derek Stiles, der durch seine eigenen Fähigkeiten zusätzliche Abwechslung einbringt. Außerdem wurde das Operationsbesteck überarbeitet und dem neuen System angepasst sowie durch zusätzliche Instrumente erweitert: Den Defibrilator, mit dem Ihr Patienten bei Herzstillstand wieder belebt, gibt es ebenso nur auf dem Wii wie eine mobile Lichtquelle.

Die funktionelle Grafik von "Trauma Center" setzt innere Organe sowie Verletzungen nicht sonderlich plakativ und detailliert, aber gut erkennbar in Szene. Auch an der Rahmenpräsentation wurde gespart, Storysequenzen werden in (immerhin schön gezeichneten) Standbildern und Textkästen erzählt, Sprachausgabe gibt es nur fetzenweise. Dafür profitiert die Umsetzung beim wichtigsten Element – der Steuerung. Mit der Pointer-Funktion der Fernbedienung führt Ihr Eure Werkzeuge punktgenau über den Bildschirm, selbst das Ansetzen komplizierter Schnitte oder das feinfühlige Herausgreifen von abgetöteten Tumoren klappt tadellos. Auch nur selten genutzte Funktionen wie Drehbewegungen werden einwandfrei umgesetzt. Mit dem Nunchuk-Analogstick wählt Ihr gleichzeitig direkt das benötigte Operationsbesteck aus – gerade in hektischen Situationen erweist sich das als Vorteil gegenüber dem Stylusgefuchtel auf dem DS.

"Trauma Center: Second Opinion" ist wie für den Wii gemacht und setzt dessen Prämisse klasse um: Als Resultat bleibt ein originelles und motivierendes Spiel, das auf keiner anderen Konsole so funktionieren würde und den Kauf wert ist. *us*

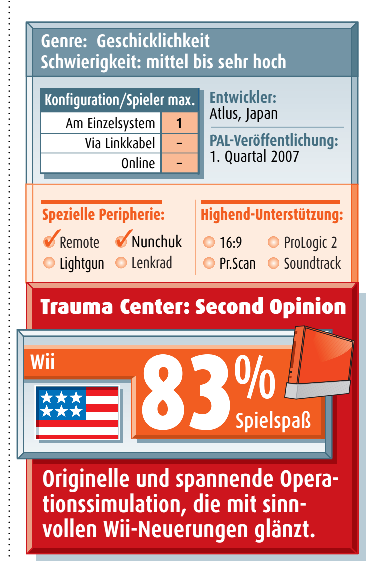
Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii Gut genäht ist halb gewonnen: Wer die Nadel sicher und ohne Zögern schwingt, kassiert ein Sonderlob.



Wii Beweist Euch als Allround-Talent, wenn Ihr überraschend eine gefährliche Bombe entschärfen müsst.





DIE H!GHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspieleserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel

Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
7	Splinter Cell: Double Agent	90%	12/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Tony Hawk's Project 8	88%	01/07

Das Top-Spiel

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Der erhoffte Knaller: Links neues Abenteuer erfüllt die Erwartungen.

Wii

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	96%	01/07
2	Super Monkey Ball: Banana Blitz	85%	01/07
3	Need for Speed Carbon	81%	neu
4	Gottlieb Pinball Classics	80%	neu
5	Rayman Raving Rabbids	79%	neu

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

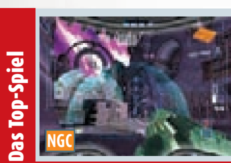
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Metal Gear Solid 3 Subsistence	91%	11/06
2	Splinter Cell: Double Agent	91%	12/06
3	Okami	90%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell: Double Agent	93%	12/06
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell: Double Agent	90%	12/06

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

Guitar Hero 2
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Guitar Hero	91%	01/07
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts

Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Half-Life 2


Hersteller: Valve/Electronic Arts

Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline


Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Das Top-Spiel

XB

Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Black	88%	03/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Half-Life 2	91%	01/06
2	Halo 2	91%	01/05
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Das Top-Spiel

NGC

Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Das Top-Spiel



PS2

Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Rennspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

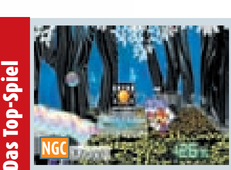
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel



NGC

Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel

PS2 XB

Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 6	93%	12/06
2	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
3	NHL 2K7	90%	11/06

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
3	NHL 2K7	90%	11/06

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Das Top-Spiel

NGC

Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2	Die Sims 2	86%	12/05
3	Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

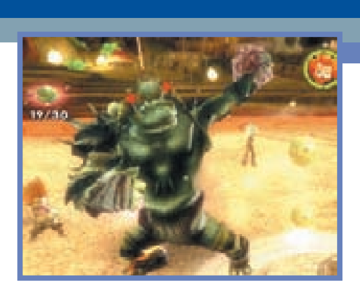
	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN JANUAR

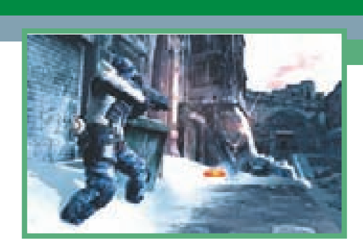
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2



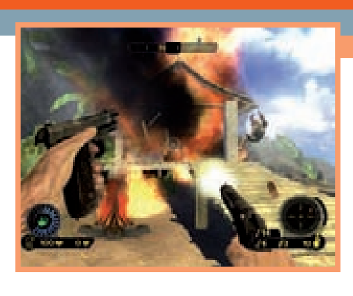
Spielename	Hersteller	Genre	Release
Arthur & The Minimoys	Atari	Action-Adventure	18. Januar
King of Fighters Maximum Impact 2	Atari	Beat'em-Up	Januar
King of Fighters XI	Atari	Beat'em-Up	11. Januar
Samuarai Shodown	Ignition	Beat'em-Up	31. Januar
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	12. Januar

Xbox 360



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	12. Januar
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	12. Januar

Wii



Spielename	Hersteller	Genre	Release
Far Cry Vengeance	Ubisoft	Ego-Shooter	11. Januar
Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Januar
Metal Slug Anthology	Atari	Action	Januar
Puzzle Balls	System 3	Geschicklichkeit	Januar

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Alone in the Dark 7	Atari	Action-Adventure	März
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2007
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	März
Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	29. März
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	2. Februar
Coco, der neugierige Affe	Namco	Jump'n'Run	22. Februar
Dacing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	1.Quartal
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Demon Chaos	Konami	Action	Februar
Family Guy	Take 2	Action-Adventure	2007
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1.Quartal
Ghost Rider	Take 2	Action	Februar
God Hand	Capcom	Action	16. Februar
God of War 2	Sony	Action	Februar
Heatseeker	Codemasters	Action	1.Quartal
Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	März
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	1. Quartal
NFL Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	1. Februar
Okami	Capcom	Action-Adventure	9. Februar
Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	29. März
Ratatouille	THQ	Action	2007
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
SEGA Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	1. Quartal
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	1. Quartal
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	März
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	15. Februar
Fast and the Furious, The	Namco	Rennspiel	8. März
Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	Februar
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar


PS2 Tomb Raider Anniversary

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark 7	Atari	Action-Adventure	März
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Azenta's World	Emerging Ent.	Action-Adventure	2008
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	März
BioShock	Take 2	Action-Adventure	2007
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	8. März
Burnout 5	Electronic Arts	Rennspiel	2007
Cellfactor Revolution	Southpeak	Ego-Shooter	2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae: DIRT	Codemasters	Rennspiel	2007
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Strategie	2007
Crackdown	Microsoft	Action	2007
Dance Dance Revolution Universe	Konami	Tanzspiel	2007
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	1.Quartal
Def Jam Icon	Electronic Arts	Beat'em-Up	15. Februar
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2007
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	1. Quartal
Golden Axe	Sega	Rollenspiel	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober
GTR	THQ	Rennspiel	2007
Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	1. Quartal
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Indiana Jones	Lucas Arts	Action-Adventure	2007
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	1.Quartal
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	2007
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel	15. Februar
Overlord	Codemasters	Abenteuer	2007
Ratatouille	THQ	Action	2007
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Spider-Man 3	Activision	Action	2007
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Too Human	Microsoft	Action	2007
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	März
Wheelman, The	Midway	Action	1. Quartal


360 Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Cube	Hersteller	Genre	Release
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	März
Ratatouille	Action	THQ	2007
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	1. Quartal

Wii	Hersteller	Genre	Release
Alien Syndrome	Sega	Rollenspiel	2007
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	März
Blazing Angeles: Squadrons of WWII	Ubisoft	Action	2007
Elebits (Arbeitstitel)	Konami	Geschicklichkeit	1. Quartal
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal
Leaderboard	System 3	Sportspiel	März
Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	1. Quartal
No More Heroes	Grasshopper	Action	2007
Ratatouille	THQ	Action	2007
Sonic und die geheimen Ringe	Sega	Jump'n'Run	1. Quartal
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	2007
Wario Ware Smoth	Nintendo	Geschicklichkeit	1. Quartal


Wii Sonic und die geheimen Ringe


360 Command & Conquer 3: Tiberium Wars

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	Dragon Ball Z Budokai Tenk. 2	Bandai-Namco
4.	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ
5.	SingStar: Deutsch Rock-Pop	Sony

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft
4.	Lego Star Wars 2	LucasArts
5.	Call of Duty 3	Activision

Xbox 360

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	Call of Duty 3	Activision
3.	FIFA 07	Electronic Arts
4.	WWE SmackDown vs. Raw 2007	THQ
5.	F.E.A.R.	Vivendi

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	Legend of Spyro: A New Beg.	Vivendi
4.	Cars	THQ
5.	Naruto: Clash of Ninja	Bandai-Namco

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

Japan	Spielename	Hersteller	System:
1.	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	PS2
2.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
3.	Pokémon Diamond	Nintendo	NDS
4.	Pokémon Pearl	Nintendo	NDS
5.	Kirby Squeak Squad	Nintendo	NDS
6.	Magic Taizen	Nintendo	NDS
7.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
8.	Yakuza	Sega	PS2
9.	Brain Training	Nintendo	NDS
10.	Naruto: Konoha Spirits	Bandai-Namco	PS2

USA	Spielename	Hersteller	System:
1.	Indiziertes Spiel	Microsoft	360
2.	Final Fantasy 12	Square-Enix	PS2
3.	Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Wii
4.	Guitar Hero 2	Activision	PS2
5.	WWE SmackD. vs. Raw '07	THQ	PS2
6.	Call of Duty 3	Activision	360
7.	Madden NFL 07	Electronic Arts	PS2
8.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	PS2
9.	Nintendogs	Nintendo	NDS
10.	Pokémon Ranger	Nintendo	NDS



So werten die Experten



Oliver Schultes



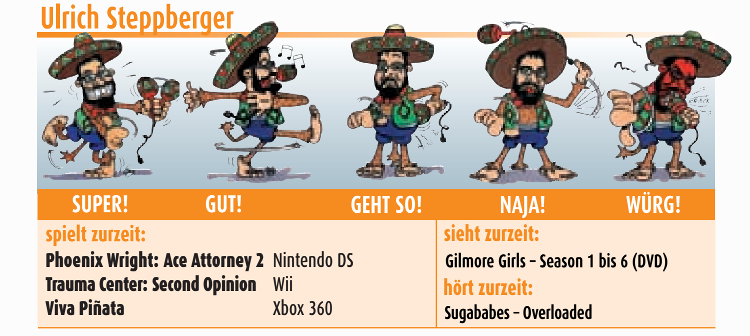
spielt zurzeit:

MotorStorm	Playstation 3
Okami	Playstation 2
Ridge Racer 7	Playstation 3

sieht zurzeit: Departed – Unter Feinden (Kino)

hört zurzeit: Killswitch Engage – As Daylight Dies

Ulrich Steppberger



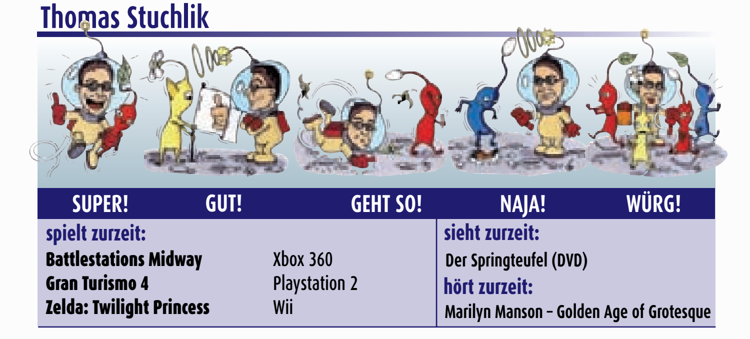
spielt zurzeit:

Phoenix Wright: Ace Attorney 2	Nintendo DS
Trauma Center: Second Opinion	Wii
Viva Piñata	Xbox 360

sieht zurzeit: Gilmore Girls – Season 1 bis 6 (DVD)

hört zurzeit: Sugababes – Overloaded

Thomas Stuchlik



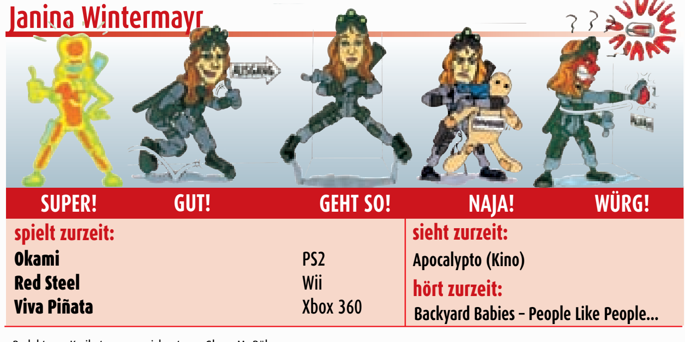
spielt zurzeit:

Battlestations Midway	Xbox 360
Gran Turismo 4	Playstation 2
Zelda: Twilight Princess	Wii

sieht zurzeit: Der Springteufel (DVD)

hört zurzeit: Marilyn Manson – Golden Age of Grotesque

Janina Wintermayr



spielt zurzeit:

Okami	PS2
Red Steel	Wii
Viva Piñata	Xbox 360

sieht zurzeit: Apocalypto (Kino)

hört zurzeit: Backyard Babies – People Like People...

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Matthias Schmid



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

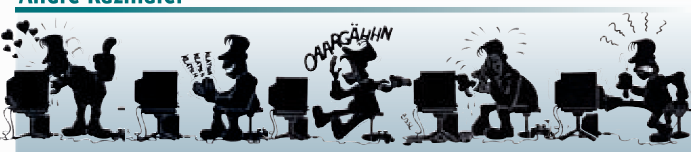
spielt zurzeit:

God of War 2	PS2
Trauma Center Second Opinion	Wii
Zelda: Majoras Mask	Nintendo 64

sieht zurzeit:
Heaven Shall Burn, Caliban & Neaera live

hört zurzeit:
Adversus – Winter, so unsagbar Winter

André Kazmaier



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

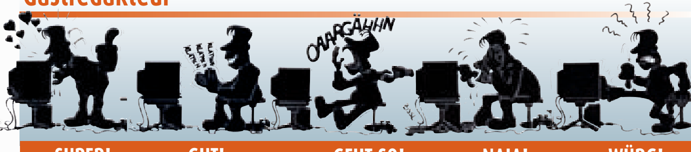
spielt zurzeit:

Okami	Playstation 2
Viva Piñata	Xbox 360
Zelda: Twilight Princess	Wii

sieht zurzeit:
King of Queens – Staffel 6 (DVD)

hört zurzeit:
Eminem – Eminem presents the Re-Up

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Brothers in Arms: D-Day	Sony PSP
GTA: Vice City Stories	Sony PSP
Zelda: Twilight Princess	Wii

sieht zurzeit:
Meet the Feebles (DVD)

hört zurzeit:
Jazztronic – Cannibal Rock

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

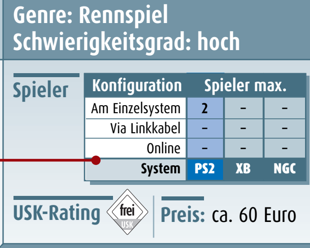
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

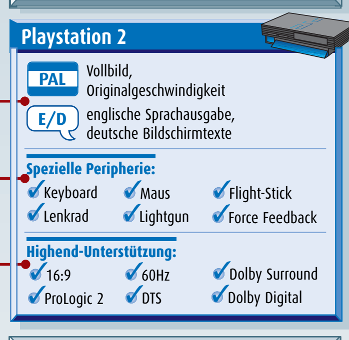


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK | Preis: ca. 60 Euro

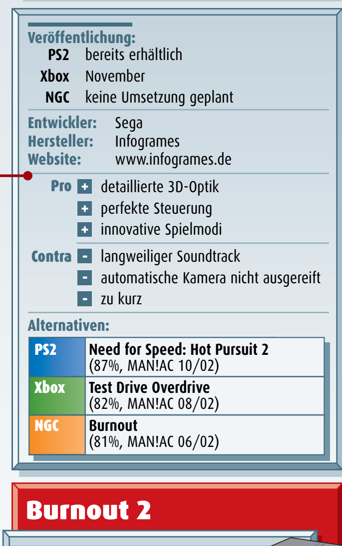


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

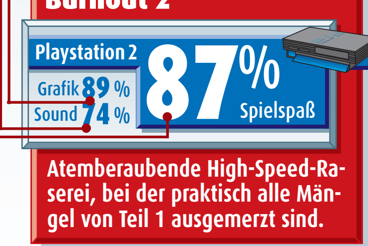
Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)



Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

MANISCHER MOMENT!



Frohlockend genießt Michael Bier und Frauen. Hinter der vergnügt anmutenden Fassade tobt jedoch das organisatorische Chaos.

So eine 'spaßige' Anmoderation für die Olymptronica ist schon eine Menge Arbeit: MAN!AC-Volontäre benötigen mindestens Bier und unterwürfige Gespielinnen, um daheim in der Meringer Redaktion die alteingesessenen Kollegen beeindrucken zu können. Dieses Unterfangen gestaltete sich für Michael als unerwartete Sisyphusarbeit, denn manch umworbene Frau wollte zwar, durfte aber nicht. Andere hingegen durften, wollten aber nicht. Zu allem Überfluss stand sein Kollege André nicht zur Verfügung, um bei der Damenakquise zu helfen. Der lange Schwabe bemühte sich viel lieber um die Filmaufnahmen der zahlreichen Spielgelegenheiten und Turniere, um nach seiner Rückkehr ein Fleißbildchen vom Chef abstauben zu können. Danke an dieser Stelle an die willigen Mädels!

Okami



PS2 Ganz schön dreist: Um an die saftigen Rüben zu kommen, grabt Ihr das Beet um. Die Besitzerin will Euch daraufhin das Fell über die Ohren ziehen.

Gleißende Sonnenstrahlen fallen auf das kristallklare Wasser des sanft dahinplätschernden Baches, werden reflektiert und hüllen die Umgebung in schimmerndes Licht. Saftig grüne Grashalme wiegen sich in der lauen Abendbrise. Blumen aller Couleur recken sich nach den letzten Strahlen der untergehenden Sonne. Der Himmel verfärbt sich langsam rötlich und verpasst dem traumhaften Panorama einen romantischen Farbtupfer.

Träume sind Schäume

Ich schwelge mal wieder in Erinnerungen – heute sieht das einst so idyllische Dörfchen Kamiki ganz anders aus: Dunkle Wolken bedecken den Himmel und die prächtige Flora musste verdörrter Erde und blankem Stein weichen. Der Grund? Das gigantische, achtköpfige Monstrum Orochi wurde von einem leichtsinnigen Menschen erweckt und stürzte das Land ins Verderben: Dunkelheit macht sich breit und Pflanzen verkümmern. Nun liegt es an mir, die Erde von ihrem tristen Dasein zu befreien und Orochi ein für alle mal auszuschalten. Ihr fragt, wer ich bin? Mein Name ist Amaterasu – ein Abgesandter der Götter. Doch Ihr würdet keine Notiz von mir nehmen, denn ich wandle in Wolfsgestalt umher und bleibe bis auf Tier-Laute stumm.

Künstlerische Freiheit

Mein Werkzeug, das mir gleichzeitig als Waffe dient, ist ein einfacher Pinsel. Doch mit ein paar Farbklecksen ist es nicht getan – im Laufe meiner Reise muss ich mir verschiedene Techniken aneignen. Die Anleitung hierzu steht in den Sternen: Immer wenn ich am Firmament ein unvollständiges Sternenbild erspähe, zücke ich mein Malwerkzeug und füge mit ein paar Klecksen die fehlenden Himmelskörper hinzu. Daraufhin nimmt die Konstellation die Form eines Wesens an und lehrt mich eine neue Pinseltechnik. Mit dieser kann ich z.B. eingestürzte Brücken wiederherstellen oder Orochis Schergen bekämpfen. Das übersteigt Eure Vorstellungskraft? Pah, Menschen... Aber gut, ich werde es Euch erklären: Stellt Euch vor, Ihr könntet auf Knopfdruck das Geschehen um Euch herum einfrieren und skizzenhaft auf ein Stück Pergamentpapier bannen. Stellt Euch weiterhin vor, Ihr zieht auf dieser Zeichnung eine Linie mitten durch einen Gegner. Was das bewirken soll? Nun, wenn wir der Zeit jetzt wieder ihren gewohnten Lauf lassen, wird der Bösewicht an der von Euch markierten Stelle fein säuberlich in zwei Hälften getrennt. Praktisch, nicht wahr? Doch das ist nur ein Anwendungsgebiet meines Allzweck-Pinsels: Stehe ich z.B. vor einem brüchigen Eingang, zeichne ich eine Bombe – wenige Sekunden später liegt der Zugang frei. Hindert mich dagegen eine züngelnde Feuerwand am Weiterkommen, lösche ich mit einer schwungvoll skizzierten Windböe den Brand. Einen einfachen Tusche-Kreis an das Himmelszelt gekritzelt und die Sonne macht die Nacht zum Tag.

Meine Lieblings-Pinseltechnik ist aber eine andere – so verfüge ich über die Macht, brachliegendes Land in ein Meer aus Gras und Blumen zu verwandeln. Doch das geht nicht ohne Weiteres: Zunächst muss ich einen der verwelkten Sprösslinge finden. Erst wenn dieser Baum in voller Blüte erstrahlt, lüftet sich auch der dunkle Schleier, der die umliegende Land-



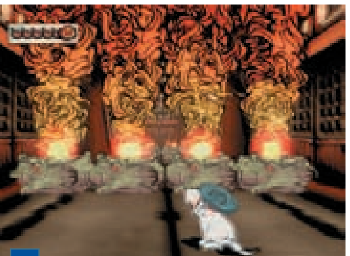
PS2 Schlecht geparkt: Das gestrandete Piratenschiff birgt einen Schatz, an den Ihr bei Flut aber nicht herankommt – also relaxt unser Wolf stattdessen im Sand.



PS2 Was für eine Aussicht! In der Stadt warten zahlreiche Aufgaben auf Euch.

Oliver Schultes

Ich kann mich meinen Kollegen nur anschließen. Die Präsentation von "Okami" ist ein grafisches Gedicht – stilsicher, poetisch, einzigartig. In diesem Punkt zieht sogar "The Legend of Zelda: Twilight Princess" den Kürzeren: Obwohl sonst in allen Belangen besser, verblasst Links Wii-Abenteuer bei solch visueller Gewalt. Zum Glück verbirgt sich unter der traumhaften Aquarell-Schale auch ein spielerisch gelungener Kern mit innovativem Pinsel-Feature und abwechslungsreichen Aufgaben – insgesamt hätte aber mehr Spieltiefe und Anspruch nicht geschadet. Was mich allerdings richtig nervte, war der äußerst zähe Beginn: Ein gähnend langweiliges Intro, das ich weder abbrechen noch beschleunigen kann – so ein Stimmungskiller zu Beginn muss wirklich nicht sein!







PS2 Ein typisches Dungeon-Rätsel: Um über die brennenden Gefäße zu kommen (links), zückt Ihr den Pinsel und malt eine Windböe über die Flammen (Mitte). Der Sturm löscht den Brand und Ihr könnt passieren (rechts).


PS2 Um den versteckten Eingang hinter dem Eisblock freizulegen...


PS2 ...zeichnet Ihr eine Verbindung vom Feuer zur gefrorenen Blockade. Daraufhin bahnen sich die Flammen ihren Weg entlang Eurer skizzierten Linie. Insgesamt lernt Ihr auf Eurer Reise 13 verschiedene Pinseltechniken.

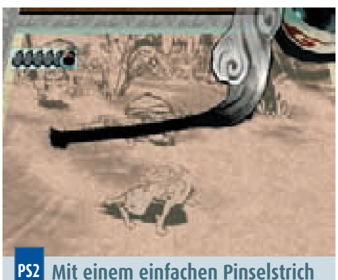
schaft bedeckt. Also zücke ich erneut meinen Pinsel und füge dem kahlen Stamm eine stolze Baumkrone hinzu. Hört sich schwerer an als es ist – selbst einfache Erdenbewohner, wie Ihr, würden dies hinbekommen: ein simpler Kreis um das welke Geäst reicht völlig aus. Was daraufhin folgt, lässt sogar einem gestandenen Gott wie mir den Atem stocken: Vom sprießenden Baum aus schwappt eine Welle der Regeneration über das tote Land und haucht ihm neues Leben ein – wahrlich ein imposantes Schauspiel! Hier könnte ich ewig verweilen; doch ich muss weiter, es gibt noch zahlreiche andere verkümmerte Landstriche. Und um Orochi muss ich mich ja auch noch kümmern. Bevor ich jedoch nicht alle 13 Pinseltechniken erlernt habe, brauche ich mich dem Kampf erst gar nicht stellen. 35 bis 40 Stunden werde ich wohl brauchen, um für diese finale Begegnung fit zu sein.

Kerker & Köpfchen

Mein Weg führt mich bisweilen auch in finstere Verließe. Hier muss ich erlernte Pinseltechniken mit Verstand einsetzen, um voranzukommen. So passiert es, dass ich Schlingpflanzen zeichne, die mich in schwindelerregende Höhen katapultieren. Oder ich überquere ein scheinbar unüberwindbares Gewässer mit Hilfe von selbst gezeichneten Seerosenblättern. Gelegentlich löse ich auch kleinere Rätsel: Ich erinnere mich z.B. an diese Glaskugel, die ich an die richtige Stelle rollen musste, damit sie Sonnenlicht reflektiert und auf einen Sprössling weiterleitet – ein Kinderspiel. Außerdem stehe ich regelmäßig vor verschlossenen Türen; den passenden Schlüssel spüre ich aber meist im Handumdrehen auf.

Ihr Zweibeiner müsst Euch schon kniffligere Kopfnüsse einfallen lassen, um mich vor echte Probleme zu stellen. Sollte ich wider Erwarten mal nicht weiterkommen, ist immer noch auf meinen kleinen Begleiter Issun, den Käfer, Verlass. Diese Wanze faselt zwar etwas viel und geht mir zuweilen gehörig auf die Nerven, ihre Tipps sind aber immer hilfreich.

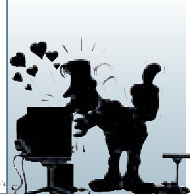
Bevor ich die Kerker verlassen kann, muss ich mich furchteinflößenden Gegnern stellen. Mir sträubt sich heute noch das Fell, wenn ich an diese Spinnenkönigin denke, die mir kräfte- und größenmäßig um ein Vielfaches überlegen war. Doch mit der richtigen Taktik gelang es mir, den robusten Spinnen-Panzer zu knacken und ihre empfindliche Stelle freizulegen – ein paar Schild-Attacken später war sie Geschichte. Ich weiß aber nicht, ob ich es ohne die kraftspendenden Knochen, die ich unterwegs ausgebuddelt habe, geschafft hätte...


PS2 Mit einem einfachen Pinselstrich verletzt Ihr im Kampf Feinde.


PS2 Ein Kreis um die verdörrten Äste eines Baumes lassen ihn neu erblühen.


PS2 Leicht zu täuschen: Orochis Schergen halten Euch für einen von ihnen, wenn Ihr eine Papiermaske vor dem Gesicht tragt. Den Aufdruck gestaltet Ihr selbst.

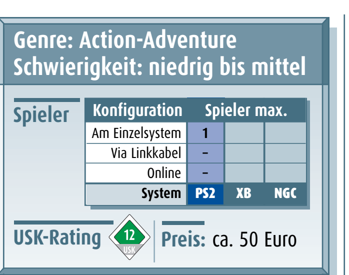
André Kazmaier



Schluchz... Die Welt ist ungerecht. Da haut die "Okami"-Schmiede Clover ein solches Kunstwerk raus – und was ist der Mühen Lohn? Mangels finanziellen Erfolgs muss das Studio seine Pforten schließen. Zum Heulen! Tränen der Freude kommen mir dagegen, wenn ich mit Wolfsgott Amaterasu das herrliche Anime-Nippon durchstreife. Hier habe ich wirklich das Gefühl, die Welt bestünde nicht aus Bitmaps und Polygonen, sondern sei Strich für Strich mit Wasserfarben ins Leben gerufen worden. Da fügt sich die tolle Pinselei natürlich ideal ins Bild, vor allem die vielfältigen Einsatzgebiete überzeugen: hier eine Bombe gekritzelt, dort einen Sturm heraufbeschworen und zwischendurch Bäume gefällt – super! Und untermalt wird das Ganze noch von einem feinen Fernost-Soundtrack. Was will man mehr? Nun, ich hätte mir ein paar mehr Dungeons mit etwas knackigeren Rätseln gewünscht. Und dafür etwas weniger ausufernde Dialoge – auch wenn diese noch so witzig geschrieben sind. Dafür platzt die Wolfs-Mär vor wunderbar schrulligen Charakteren fast aus den Nähten – da kann sich sogar Genre-Primus "Zelda" eine Scheibe abschneiden. Domo Arigato, Clover!


PS2 Auch die Verliese sind mit Liebe zum Detail gestaltet. Welcher Boss lauert wohl hinter dieser Tür?

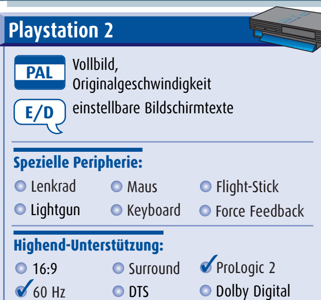

PS2 Richtig: eine gigantische Spinne! Nehmt Euch vor den riesigen Tretern in Acht, um nicht als Bettvorleger zu enden. Gegen direkte Angriffe ist das Ekel-Vieh immun – findet also zunächst seinen Schwachpunkt heraus.


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

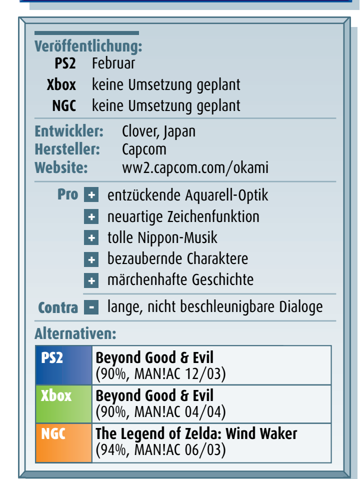
USK-Rating 12 | Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✔ ProLogic 2
- ✔ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Clover, Japan
Hersteller: Capcom
Website: ww2.capcom.com/okami

Pro
+ entzückende Aquarell-Optik
+ neuartige Zeichenfunktion
+ tolle Nippon-Musik
+ bezaubernde Charaktere
+ märchenhafte Geschichte

Contra
- lange, nicht beschleunigbare Dialoge

Alternativen:

PS2	Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 12/03)
Xbox	Beyond Good & Evil (90%, MAN!AC 04/04)
NGC	The Legend of Zelda: Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)


Okami
Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 85 %
90 % Spielspaß

Meisterlich: Überwältigend schönes Aquarell-Abenteuer mit innovativer Pinselmalerei.

Bekanntschaften

Auf meiner Reise habe ich viele einzigartige Menschen kennengelernt. Und weil mich die Leute für einen gewöhnlichen Wolf halten, habe ich Einblicke in ihr Leben erhalten, die mir in meiner wahren Erscheinung wohl verwehrt geblieben wären.

Ihr fragt nach dem interessantesten Charakter? Hmm... schwer zu sagen, ich habe sie eigentlich alle ins Herz geschlossen. Der kauzigste war aber mit Sicherheit Susano: Ein leicht überheblicher Zeitgenosse, der sich selbst den Titel 'Größter Krieger aller Zeiten' verliehen hat. Dabei drückt er sich ständig vor Kämpfen, hält irgendwo ein Nickerchen oder lässt sich mit Sake volllaufen. Und trotzdem stecken die Dorfbewohner all ihre Hoffnungen in diesen Pseudo-Weltenretter. Eines muss man dem Drückeberger jedoch lassen: Indem er sich ständig in prekäre Situationen manövriert, sorgt er regelmäßig für Lacher. Außerdem halten mich die Bewohner gut auf Trab: Mal soll ich für den Dorfältesten Bäume zum Blühen bringen, dann wieder für einen vorlauten Knirps seinen verschwundenen Hund aufspüren. Aber ich erledige diese Aufgaben gerne, denn wenn ich meinen Teil dazu beitragen kann, dem Land seinen Schönheit zurückzugeben, erfüllt mich das mit Stolz. Am liebsten würde ich für immer unter Euch Menschen bleiben – hier habe ich den Himmel auf Erden gefunden. *ak*

Matthias Schmid



Im Rausch der Farben: Neben "Shadow of the Colossus" und "Killer 7" ist die Nipponmär eines der wenigen Spiele, das mich allein aufgrund seiner Aufmachung sofort in den Bann gezogen hat – "Okami" ist so wunderschön, so prachtvoll, so liebevoll inszeniert, dass schon das Umherschweifen in den digitalen Auen pure Verzückung in mir hervorruft. Doch auch hinter dem berauschenden Äußeren hat das Abenteuer einiges auf dem Kasten: Die innovative Pinselei klappt mit dem Pad einwandfrei, zudem löst Ihr mit den einfallsreichen Maltechniken zahlreiche nette Rätseleien. Dass die Kamera nicht immer auf der Höhe ist und die Sprachausgabe nur aus unverständlichem Gebrabbel besteht, ist zwar nervig – dem einmaligen Spielerlebnis tut dies jedoch keinen Abbruch.


PS2 Überall im Land trefft Ihr auf diese fliegenden Teppiche. Kommt Ihr ihnen zu nahe...


PS2 ...wird in eine Kampfarena umgeblendet. Verhaut die Schurken im Nahkampf oder attackiert sie mit dem Pinsel.

RTL Winter Games 2007

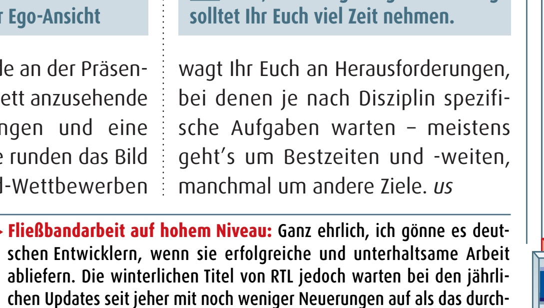



PS2 Beim Eisschnelllauf kommt es vor allem auf einen guten Rhythmus an.


PS2 Durch die Eisröhre saust Ihr mit Eurem Schlitten in der Ego-Ansicht


PS2 Nett, aber langatmig: Fürs Curling solltet Ihr Euch viel Zeit nehmen.

Neuer Herausgeber, neues Glück? Ging "Torino 2006" Anfang des Jahres noch bei Take 2 an den Start, veröffentlicht der 49-Games-Trupp aus Hamburg den Nachfolger jetzt bei RTL. Die "RTL Winter Games 2007" unterscheiden sich zwar nicht wesentlich vom Olmpia-Titel, haben aber doch einige Änderungen zu verzeichnen: Neben den bekannten Sportarten wie Skispringen, Rodeln, Bob, Ski Alpin, Biathlon und Eisschnelllauf dürft Ihr erstmals beim Curling Steine übers Eis schieben. Außerdem wurde an der Präsentation geschraubt – nett anzusehende Menüs, Siegerehrungen und eine Eröffnungszeremonie runden das Bild ab. Neben Standard-Wettbewerben wagt Ihr Euch an Herausforderungen, bei denen je nach Disziplin spezifische Aufgaben warten – meistens geht's um Bestzeiten und -weiten, manchmal um andere Ziele. *us*



Ulrich Steppberger

Fließbandarbeit auf hohem Niveau: Ganz ehrlich, ich gönne es deutschen Entwicklern, wenn sie erfolgreiche und unterhaltsame Arbeit abliefern. Die winterlichen Titel von RTL jedoch warten bei den jährlichen Updates seit jeher mit noch weniger Neuerungen auf als das durchschnittliche EA-Sportspiel. "RTL Winter Games 2007" macht da keine Ausnahme ("Torino 2006" ist fast das Gleiche), geht aber in die richtige Richtung. Die Präsentation hat sichtlich dazugewonnen und eine neue Disziplin gibt's auch: Das Curling wurde gut umgesetzt, ist aber langatmig, was weniger zu den restlichen Sportarten passt. Aller Nörgelei zum Trotz sind die neuen Winterspiele rundum gelungen: Wer "Torino 2006" nicht schon besitzt, tätigt keinen Fehlkauf.



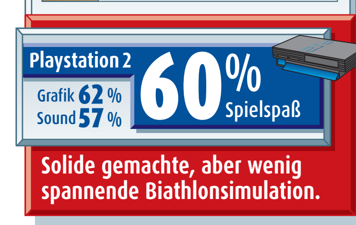
RTL Biathlon 2007




PS2 Kein Problem: Kollisionen im Getümmel haben keinen Einfluss.

Im TV hat RTL zwar mit Wintersport nicht viel am Hut, auf der PS2 wird aber kräftig nachgelegt: "RTL Biathlon 2007" ist schon das vierte thematisch passende Spiel in kürzester Zeit – das ermüdet nicht nur pontenzielle Käufer, auch den Entwicklern von 49 Games ist hier weniger gelungen als sonst. Zwar wurde der eigentliche Sport ordentlich umgesetzt, einige Macken nerven aber: Die Laufsteuerung ist äußerst simpel, während die Schießeinlagen sehr penibel gerieten – viele Strafzeiten sind die Regel. Die neun Schauplätze fallen optisch zu ähnlich aus, außerdem bietet der Karrieremodus kaum Tiefgang – okay, aber überflüssig. *us*





Crusty Demons


PS2 Das tut weh: Bei Crashes wird Euer Fahrer mächtig malträtiert.

Die "Crusty Demons" sind schon eine schräge Sache: Man könnte sie als "Tony Hawk" mit dem Motorrad bezeichnen, dazu wurde das PS-Getrickse mit einer Portion rüdem und vor allem bluthaltigen Humor versehen – und schon klebt ein 'ab 18'-Sticker auf der Packung. Neben den Standard-Aufgaben des Genres könnt (und müsst) Ihr Euren Fahrer nämlich in wüste Unfälle verwickeln. Das klingt witzig und ist an sich solide implementiert, die ordentliche Grafik fügt sich ins Bild ein. Allerdings fehlt auf Dauer die Abwechslung, die Steuerung entpuppt sich als gleichermaßen schlicht und wenig exakt – da wäre mehr drin gewesen. *us*







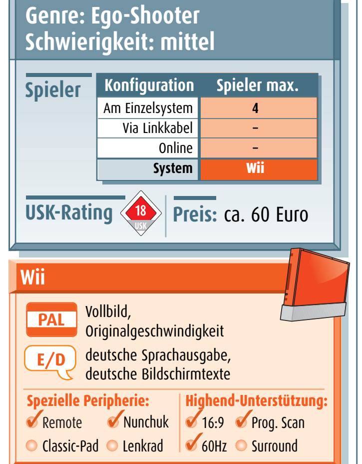
Red Steel



Wii Dezent interaktiv: Manche Umgebungsobjekte können zerstört werden.



Wii Beim Schwertkampf werden nützliche Tipps eingeblendet. Habt Ihr den Gegner in die Knie gezwungen (kleines Bild), müsst Ihr eine moralische Entscheidung treffen.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

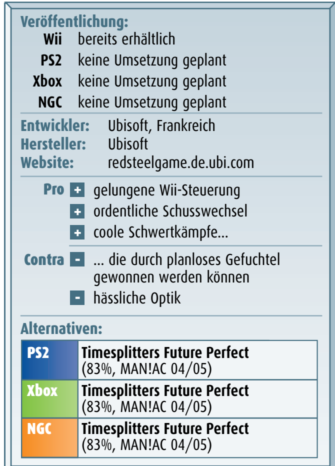
Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro

Wii

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ✓ Nunchuk ○ Classic-Pad ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Prog. Scan ✓ 60Hz ○ Surround



Veröffentlichung:

Wii	bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: redsteelgame.de.ubi.com

Pro
+ gelungene Wii-Steuerung
+ ordentliche Schusswechsel
+ coole Schwertkämpfe...

Contra
- ... die durch planloses Gefuchtel gewonnen werden können
- hässliche Optik

Alternativen:

PS2	Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)
NGC	Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)



Red Steel

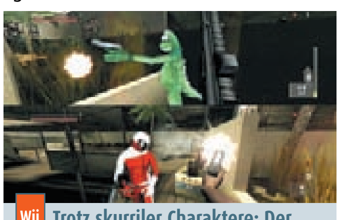
Wii
Grafik 56 %
Sound 62 %
70 % Spielspaß

Ordentliche Ego-Ballerei, die ihr Potenzial erst nach gut einem Drittel der Spielzeit entfaltet.

So hatte sich Euer Alter Ego das erste Treffen mit seinem zukünftigen Schwiegervater nicht vorgestellt: Bevor er dem alten Herrn in einer luxuriösen Hotelsuite die Hand schütteln kann, werden Schwiegervater in spe plus Verlobte überfallen und verschleppt. Der Patriarch entpuppt sich bei näherer Betrachtung als mächtiges Yakuza-Oberhaupt mit ebenso mächtigen Feinden. Ihr schultert also Schusswaffe und Katana und macht Euch auf in den Kampf gegen die japanische Mafia.

Mit Kugel und Klinge

Dem unüblichen Eingabegerät entsprechend gestaltet sich der Rachefeldzug alles andere als gewöhnlich. Dabei spielt sich "Red Steel" anfangs nicht viel anders als ein 'normaler' Ego-Shooter: Die Remote nutzt Ihr zum Zielen, mit dem A-Knopf visiert Ihr Gegner an, gleichzeitig bewegt Ihr mit dem Analogstick des Nunchuk Eure Spielfigur. Packt Ihr neben Schrotflinte, MG und Pistole noch Granaten auf den Gabentisch, sieht die Sache ganz anders aus: Mit sanften beziehungsweise ausladenden Wurfbewegungen des Nunchuk rollt respektive schleudert Ihr die explosiven Eier gen Feind.



Wii Trotz skurriler Charaktere: Der Multiplayer-Modus ist spielerisch lau.



Wii Trefft Ihr in der 'Focus Time' die Markierung, entwaffnet Ihr die Gegner.

Besonders bewegungsintensiv wird die Steuerung, wenn Ihr in einen Schwertkampf geratet: Die Fernbedienung mutiert zum Katana, mit dem Nunchuk pariert Ihr Schläge und weicht Attacken aus. Drescht schließlich so lange auf den Gegner ein, bis dieser geschlagen zu Boden sinkt. Verschont Ihr das Leben des Besiegten, winken Respektpunkte. Diese (und das gekonnte Eliminieren von Feinden mit Schusswaffen) füllen Eure Focus-Leiste: Mit einer Kombination aus Tastendruck und Remote-Gefuchtel löst Ihr bei genügend Energie den Zeitlupenmodus aus, infolgedessen Ihr die immobilisierten Gegner markiert und erledigt. Ihr dürft Widersacher aber auch entwaffnen, was sich besonders bei Anführern kleiner Angriffstrupps als nützlich erweist: Streckt der Boss vor Euch die Waffen, verliert seine komplette Mannschaft den Kampfeswillen.

Geduld wird belohnt

Die 'Focus Time' erhaltet Ihr nach knapp einem Drittel des Spiels, ebenso neue Schwert-Techniken, die Euer Alter Ego in einem Tokioter Dojo erlernt. Auf dem unterirdischen Schießstand einer Bar trainiert Ihr dagegen den Umgang mit diversen Ballermännern. Des Weiteren wählt Ihr hier in beliebiger Reihenfolge zwischen mehreren Missionen: Yakuza-Freunde Eures potenziellen Schwiegervaters wurden übers Ohr gehauen – also liegt es an Euch, die alte Ordnung wieder herzustellen. Wer darauf keine Lust hat, kann sich mit bis zu drei Kumpels im Multiplayermodus duellieren. Mit vier Karten und drei Spielvarianten lässt die Auwahl jedoch zu wünschen übrig. *jw*

Janina Wintermayr



Der erste Eindruck täuscht: Anfangs ist "Red Steel" eine unspektakuläre Ego-Ballerei, aus der die Schwertkampf-Sequenzen spielerisch hervorstechen. Nach gut einem Drittel gewinnt die Yakuza-Action an Fahrt und das Blatt wendet sich: Zeitlupe, taktische Einflüsse und die Möglichkeit, Gegner zu entwaffnen, peppen den ehemals belanglosen Ballerpart gehörig auf. Der Schwertkampf jedoch verliert trotz neuer Klingen-Techniken an Relevanz. Schnell wird klar, dass Ihr die meisten Kämpfe (Bossbegegnungen mit eingeschlossen) durch wildes Gefuchtel mit der Wii-Fernbedienung stressfrei gewinnen könnt. Das ist schade, übt doch die ungewohnte Steuerung den größten Reiz aus. Technisch kann "Red Steel" aufgrund seiner ernüchternden Optik nicht punkten: Selbstverständlich ist Grafik nicht alles – in diesem Fall jedoch bin ich von den verwaschenen Texturen, detailarmen Polygonmodellen und schäbigen Story-Standbildern schlicht enttäuscht. Weil die Ego-Steuerung aber besser funktioniert als bei der Wii-Umsetzung von "Call of Duty 3" und die Schusswechsel durchaus Spaß machen, können Genre-Liebhaber einen Blick riskieren.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Killerspiele, Jahresrückblick 2006 **Next Level:** HD-DVD-Laufwerk für Xbox 360 **Retro:** Jäger der verlorenen Genres – Jump'n'-Shoot **Retro-Anzeige:** Destruction Derby

Heft im Heft

Spielend zum Killer

Big Brother is watching you!
Wie der Staat Videospieler kriminalisiert

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



Spielend zum Killer

DER AMOKLAUF EINES 18-JÄHRIGEN HAT DIE SCHWELENDE DISKUSSION UM SO GENANNTE KILLERSPIELE NEU ENTFACHT. MAN!AC KLINKT SICH EIN IN EINE DEBATTE, DIE IM PRINZIP SO ALT IST WIE DAS MEDIUM SELBST.

▲ Erschoss 13 Lehrer, zwei Schüler und einen Polizisten: Robert Steinhäuser, der "Amokläufer von Erfurt", eröffnete durch seine Tat 2002 die Diskussion um Killerspiele.

>>I Emsdetten, 20. November 2006: Ganz in schwarz gekleidet und vermummt betritt Sebastian B. das Gelände seiner ehemaligen Schule in Emsdetten im Münsterland. Kurz darauf zieht der 18-Jährige eine Waffe, schießt um sich, verletzt mehrere Menschen zum Teil schwer und stürmt in das Schulgebäude. Dort bringt B. mehrere Rohrbomben an und richtet sich schließlich selbst. Der Polizei gelingt es, sämtliche Sprengsätze zu entschärfen, ohne dass es zu einer Detonation kommt. Im Gepäck des toten Amokläufers stellen die Beamten weitere Rohrbomben sicher, zudem ein Messer, eine Gaspistole sowie zwei Gewehre mit abgesägten Läufen. Bilanz der Tragödie: Über 30 Verwundete und ein Toter – Sebastian B.

Bereits wenige Stunden nach dem schrecklichen Ereignis dringen erste Informationen zu Tathintergrund und Täter an die Öffentlichkeit. Schnell bestätigt sich, was Videospieler längst befürchten: Sebastian B. ist ebenfalls Zocker gewesen mit einer besonderen Vorliebe für Ego-Shooter wie "Counter-Strike".

Die Reaktion auf diese Erkenntnis folgt prompt und wenig überraschend. Führende Regierungsmitglieder – vorrangig aus Reihen der CDU/CSU-Fraktion – haben die Hauptverantwortlichen für die Bluttat gleich identifiziert: Die so genannten 'Killerspiele' machten Sebastian B. zum Amokläufer. Ein gesetzliches Verbot entsprechender Software könne die einzig akzeptable Schlussfolgerung sein, schallt es aus weiten Kreisen der Politik. Doch wäre der 20. November in Emsdetten tatsächlich anders verlaufen, wäre Sebastian B. niemals mit 'Killerspielen' in Kontakt gekommen?

Puzzleteil 'Killerspiel'

Dass der Konsum gewalttätiger Spiele allein keinen Menschen zum Massenmörder werden lässt, darüber sind sich die Experten einig. Entsprechend zeigt der Fall Sebastian B. das Profil eines extremen Außenseiters, bei dem eine Vielzahl ungünstiger Faktoren zusammenwirkten. Soziale Isolation, Versagensängste, Minderwertigkeitskomplexe, Wünsche nach Anerkennung und Macht zeichnen das Bild eines jungen Mannes, der – salopp formuliert – jede Menge Probleme mit sich und seinem Umfeld hatte. Probleme, die letztlich anscheinend in Menschenhass gipfelten. Bereits vor einigen Jahren hatte B. in Online-Foren um Beistand gebeten, kurz vor der Tat selbige auf der eigenen Homepage sogar angekündigt. Seinen Worten zufolge habe die Schule ihm lediglich beigebracht, dass er ein Verlierer sei: "Ich habe mir Rache geschworen! Diese Rache wird so brutal und rücksichtslos ausgeführt werden, dass euch das Blut in den Adern gefriert. Bevor ich gehe, werde ich euch einen Denkzettel verpassen, damit mich nie wieder ein Mensch vergisst!" Niemand aus seinem direkten Umfeld scheint die Ängste, Sorgen und Ankündigungen des Täters ernst genug genommen zu haben. Auch dass der jugendliche Waffennarr, der einen Tag nach seinem Amoklauf eine gerichtliche Anhörung wegen unerlaubten Waffenbesitzes gehabt hätte und sich selbst mehrfach in martialischen Videos als eiskalter Killer schauspielerisch in Szene gesetzt hatte, schien seine Mitmenschen wenig zu beunruhigen. Tatsache ist, dass die Bluttat von Emsdetten nur als Resultat einer Vielzahl von Faktoren erklärt werden kann. Ein Mosaik, in dem der Konsum von 'Killerspielen' vielleicht ein Steinchen ist, wohl kaum aber das Zünglein an der Waage. Anders formuliert: Das Leben des Sebastian B.


an der Angel
Patrick Helmes bleibt bis 2008
Lukas Sinkiewicz ist wieder fit
Daum: Bleibe auch in der 2. Liga
Seite 25
0,50 €
Seite 16
Verbot
Killerspiele
Wieder ein Toter
Schüler (18) kündigte Amoklauf an. Er erschoss sich im Wald.


▲ Der Amokläufer von Emsdetten: Sebastian B. in paramilitärischer Montur (links).

"Killerspiele animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten."

Edmund Stoiber, Ministerpräsident Bayern (CSU)

war voller Probleme, die nicht auf Computerspiele zurückzuführen sind. Computerspiele boten dem 18-Jährigen höchstens einen Rahmen, in dem er sich holen konnte, was er im echten Leben vergeblich versuchte zu bekommen – Macht, Handlungsfreiheit, Anerkennung und Erfolg.

Sündenbock 'Killerspiel'

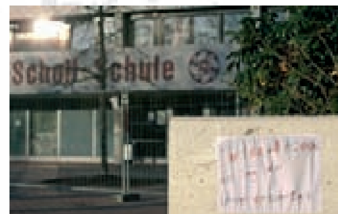
Dass weite Teile der Politik und Medien in den berüchtigten 'Killerspielen' jedoch nicht nur ein Puzzleteil, sondern die entscheidende Ursache für Amokläufe wie den von Emsdetten sehen, das konnte der geneigte Zeitungsleser oder Fernsehzuschauer in den Tagen nach der Tat zur Genüge feststellen. Wenngleich das Echo diesmal deutlich differenzierter ausfiel als beispielsweise 2002 nach dem Amoklauf von Erfurt. So behauptete etwa der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber gegenüber Spiegel-Online zu wissen, dass viele intensive Nutzer von 'Killerspielen' "in ihrer Einstellung zum Leben ganz entscheidend geprägt werden." Entsprechend müssten "solche Spiele verboten werden, in denen Mord und Totschlag propagiert und dazu angeleitet wird." Bayerns Innenminister Beckstein legte Anfang Dezember gar einen Gesetzentwurf vor, nach dem nicht nur die Herstellung und der Vertrieb solcher Software, sondern auch deren Kauf mit bis zu einem Jahr Gefängnis bestraft werden soll. Als Verbrecher verurteilt, nur weil man gerne "Counter-Strike" spielt? Eine geradezu lächerliche Vorstellung. Dass Deutschland im internationalen Vergleich bereits über einen ausgeprägten Jugendschutz verfügt und menschenverachtende, gewaltverherrlichende Inhalte seit über 20 Jahren hier zu Lande verboten und diese Verbote auch durchgesetzt werden, scheint nicht mehr auszureichen.

Entsprechend kritisierten die Befürworter eines Verbots in diesem Zusammenhang immer wieder die angeblich mangelhafte Arbeit der USK. So wetterte etwa die renommierte Wochenzeitung 'Die Zeit' am 2. November des Jahres in einem populistisch gefärbten Artikel gegen die vermeintlich zu lasche Altersfreigabepraxis. Als Musterbeleg beschrieb der Autor ausschweifend und detailliert Szenen in "GTA: San Andreas", wo man unter anderem Polizisten zersägen und auf blutige Frauenleichen eintreten könne, obschon der Titel eine Freigabe 'ab 16 Jahren' erhalten habe. Dass gerade die beschriebenen Elemente von der USK bemängelt und als Folge aus der deutschen Version entfernt wurden, war dem Verfasser anscheinend unbekannt. Offensichtlich hatte er die ausschließlich erhältliche 16er-Version von "GTA: San Andreas" nie selbst gesehen, geschweige denn gespielt...

Einseitige Diskussion

Die Debatte um gewalttätige mediale Inhalte etwa in bestimmten Computerspielen oder Horrorfilmen ist weder neu, noch an konkrete Vorfälle gebunden, wie etwa der oben angeführte, bereits vor den Emsdettener Ereignissen erschienene 'Zeit'-Artikel dokumentiert. Tatsächlich sind die vermeintlichen Wirkungsweisen solcher Inhalte bereits seit Jahrzehnten Gegenstand zahlreicher internationaler Forschungen. Oftmals propagierte Folgen wie eine Steigerung der Gewaltbereitschaft konnten bislang jedoch in keiner Studie nachgewiesen werden. Dass brutale Videospiele >>>





▲ Tatorte: Das Gutenberg-Gymnasium in Erfurt (oben) und die Geschwister-Scholl-Realschule in Emsdetten nach dem jeweiligen Amoklauf eines Schülers.

"Diejenigen, die die brutalen, verbotenen Spiele spielen, müssen damit rechnen, dass sie dingfest gemacht werden. Das halte ich auch für richtig."

Uwe Schünemann, CDU-Innenminister Niedersachen, auf die Frage, ob Zocker nach einem etwaigen Verbot so genannter Killerspiele mit Razzien rechnen müssten.







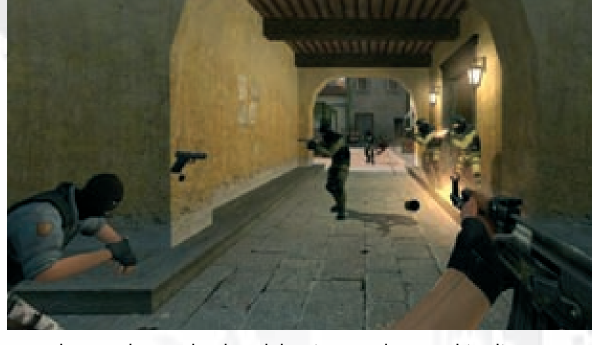
"Ich finde, es gibt kein Lebensrecht auf Kettensägenmassaker am Computer."

Susanne Fröhlich, Buchautorin und Moderatorin, bei "Sabine Christiansen"



Fordert ein Verbot von 'Killerspielen': Bayerns Innenminister Günther Beckstein, CSU.

>>> keinerlei Einfluss auf die Psyche Heranwachsender haben und deswegen bedenkenlos in Kinderhände abgegeben werden können, ist ebenso wenig bewiesen. Entsprechend gibt es auch seitens der Politik – meist aus Kreisen der Grünen, FDP und Linkspartei – mittlerweile eine ganze Reihe von Stimmen, die statt einem kurzsichtigen, von hilflosem Aktionismus geprägten 'Killerspiele'-Verbot etwa die stärkere Förderung von Medienkompetenz bei Jugendlichen postulieren.
Doch egal welcher Meinung man auch eher zugeneigt ist: Fest steht, dass das Thema 'Killerspiele' aktuell ein gewaltiges mediales Echo erfährt und somit ins Bewusstsein vieler Bundesbürger gerückt ist. Weil in den Wochen nach Emsdetten kaum eine Zeitung, Talkshow oder ein TV-Boulevardmagazin auf eine Berichterstattung verzichtet hat, ist es nicht nur wichtig zu beobachten, worüber gesprochen wird,



sondern auch wer darüber debattiert. Und genau hier liegt ein wesentliches Versäumnis: Spielkonsumenten selbst – seien es Zocker, Schreiberlinge, Publisher oder Entwickler – kommen nur sehr selten zu Wort.

Thema verfehlt

Der leider immer noch typische Malus einer ausgewogenen Mixtur von Fürsprechern und Gegnern, wenn es um das Thema 'Killerspiele' geht, zeigte sich mustergültig bei der ARD-Talkshow "Sabine Christiansen" vom 26. November. Wenngleich das Motto "Randale, Prügeln, 'Ballern' – was tun gegen Gewalt?" einen allgemeineren Charakter erwarten ließ, drehte sich die einstündige Sendung fast ausschließlich um gewaltintensive Spiele. Ähnlich einseitig die Gästeauswahl: Bremens Minister für Bildung und Wissenschaft Willi Lemke (SPD), Hamburgs Innensenator Udo Nagel (parteilos), Schauspieler Ralf Möller, Autorin Susanne Fröhlich und Harald Dörig vom Förderverein des Gutenberg-Gymnasiums Erfurt (wo 2002 ebenfalls ein Schüler Amok gelaufen war) bildeten den Gesprächskreis. Wenngleich die Meinungen über ein Verbot von 'Killerspielen' durchaus auseinander gingen, war der Konsens, dass solche Titel keinerlei Daseinsberechtigung geschweige denn irgendeinen Wert besäßen, schnell gefunden. Fröhlich und Möller konnten zwar kein einziges konkretes Spiel benennen, waren sich aber einig, dass "diese Kettensägen-Massaker-Spiele (...) absoluter Dreck [seien]", die "man vom Markt nehmen [könne]." (Möller). Auf den Einwand, dass Fans von "Counter-Strike" die strategische Komponente des Team-Shooters als entscheidende Motivationsquelle sehen würden, antwortet Udo Nagel: "Das kann ich beim Töten von Menschen nicht akzeptieren. Töten ist Töten."

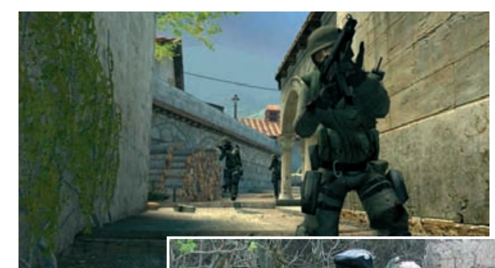
Faszination Spiel

Diese Aussagen verdeutlichen nicht nur, dass Sabine Christiansens Gesprächspartner sich nicht wirklich auf dem Markt virtueller Bildschirmunterhaltung auskennen. Wer selbst nie gespielt hat, scheint auch nicht nachvollziehen zu können, was die Faszination eines Videospiels eigentlich ausmacht.

"Killerspiel"
Zankwort der Zockerwelt

MAN!AC auf der Suche nach dem Sinn eines (zu) viel zitierten Begriffs

"Killerspiele müssen verboten werden!" oder "Killerspiele machten ihn zum Mörder" – wie selbstverständlich nehmen Politiker, Medienvertreter und andere Diskussionspartner dieser Tage die Formulierung 'Killerspiel' auf. Doch was genau ist ein so genanntes 'Killerspiel' eigentlich? Ein Spiel, in dem getötet wird? Ein Spiel, das seinen Benutzer zum Killer macht? Die Antwort darauf sind die Verbotsbefürworter bis heute schuldig geblieben.
Ursprünglich wurde der Begriff im Zusammenhang mit realen Schießspielkonzepten wie Gotcha gebraucht. Als Folge des Amoklaufs von Erfurt im April 2002 brachte Bayerns Ministerpräsident Edmund Stoiber den Begriff in die Diskussion um einen vermuteten Wirkungszusammenhang zwischen virtueller und realer Gewalt ein. Seitdem ist die Formulierung fest im Wortschatz der Debattenteilnehmer verankert. So findet sich etwa im Koalitionsvertrag von CDU, CSU und SPD 2005 unter dem Punkt "Aufwachsen ohne Gewalt" das erklärte Ziel eines "Verbot[s] von Killerspielen." Was genau damit gemeint ist – Paintballspiel oder Computerspiel, Ego-Shooter oder generell gewalttätige Titel –, darüber gibt der Passus keine Auskunft.





Killerspiele(r)? Eine Szene aus "Counter-Strike" (oben) und ein ungarischer Paintball-Spieler im Feld.



LAN-Turnier in Erfurt: Treffpunkt potenzieller Amokläufer oder nur ein Wettstreit ehrgeiziger Computerspieler?

Ein interaktives Medium allein durch Zuschauen erfassen zu wollen, ist in etwa so sinnvoll wie zu versuchen, das audiovisuelle Erlebnis eines Films anhand einer gedruckten Inhaltszusammenfassung zu verstehen. Auch der Kölner Medienforscher Professor Dr. Jürgen Fritz ist sicher, dass Spieler etwa bei "Counter-Strike" augenscheinlich etwas anderes erleben als der unbeteiligte Zuschauer: "Außenstehende sehen blutrünstige Bilder, die für sie gefährliche Ähnlichkeit mit der Realität haben. Der Spieler sieht vielmehr Handlungsanreize etwa für seine motorischen Fähigkeiten oder taktische Absprachen mit den Mitspielern. Die Aufforderung zum Morden steht offensichtlich nicht im Vordergrund." Eine Erkenntnis, die im Prinzip für jedes Spielprinzip gilt, aber speziell im Ego-Shooter-Genre für öffentliche Furore sorgt. Denn anstatt goldene Münzen aufzusammeln oder Städteplanung zu betreiben, wird hier oftmals auf Menschen geschossen – so wirkt es zumindest auf den Außenstehenden.

In die Offensive gehen

In gewissem Maße ist die Kontroverse 'Killerspiele' somit auch ein Generationsproblem. Das Medium Videospiel ist relativ jung. Politik hingegen wird größtenteils von Menschen gemacht, die aufgrund ihres Alters selten einen natürlichen, zumeist in der Kindheit stattfindenden Kontakt mit Spielen hatten. Wenn nun in einer Sendung wie "Sabine Christiansen" ausgewiesene Nicht-Zocker vor einem Millionenpublikum über einen Gegenstand wie 'Killerspiele' diskutieren, wird das nicht nur dem Medium selbst nicht gerecht, es ist auch schädlich für das Image unseres liebsten Hobbys. Nicht nur die Industrie, auch wir Zocker sind gefragt, wenn es darum geht, Vorurteile abzubauen und für mehr Verständnis zu werben. Video- und Computerspiele sind nicht primär das Hobby von jugendlichen Sozialkrüppeln, die vor der Realität in virtuelle Welten flüchten. Doch so lange wir Außenstehenden nicht begreiflich machen können, was uns ans Joypad treibt, werden Zuschauer weiterhin nur bewerten, was sie sehen – und das sind eben nicht selten blutige Bilder. Aber die überwältigende Mehrheit der Spieler wird eben nicht zu Mördern. Genauso wenig, wie die Hersteller solcher 'Killerspiele' damit entsprechende Handlungsanleitungen produzieren. Wenn es uns nicht gelingt, dieses Verständnis in der Gesellschaft zu verankern, kann es auch bei einem nächsten Emsdetten wieder heißen: Am Computer übte er das Töten. *cg*

Von Kinderkram bis Blutballade

Die Altersfreigaben der USK und ihre Bedeutung

In Deutschland kleben sie auf jedem frei verkäuflichen Computer- und Videospiel – die kleinen, quadratischen Prüfplaketten der USK. Ob "Pokémon" oder "Call of Duty", "Gran Turismo" oder "Resident Evil" – die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle untersucht jedes virtuelle Abenteuer, das auf den hiesigen Markt drängt, darauf, für welche Alterstufen es geeignet ist. Dabei gilt es zu beachten, dass die Alterskennzeichnungen verbindlich für den Handel sind. Wenn ein Spiel, das "keine Jugendfreigabe gemäß § 14 des Jugendschutzgesetz" erhalten hat, dennoch an einen Minderjährigen verkauft wird, liegt der Fehler also nicht bei der USK. Wenn Politiker dieser Tage vehement eine Verbotsverschärfung fordern, ignorieren sie, dass die Grundlagen für Verbote bereits klar umrissen und festgelegt sind. Wie genau die einzelnen Alterseinstufungen der USK definiert und welche Spiele 2005 in welche Kategorie eingeordnet worden sind, erfahrt Ihr im Folgenden.



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

"Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar."

Beispiele:
"New Super Mario Bros." (NDS)
"Buzz Junior Jungle Party" (PS2)



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

"Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren."

Beispiele:
"Rayman Raving Rabbids" (PS2, Wii)
"Advance Wars Dual Strike" (NDS)



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

"Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden."

Beispiele:
"Need for Speed Carbon" (diverse Systeme)
"Metroid Prime 2: Echoes" (Gamecube)



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

"Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen Spielfiguren sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen."

Beispiele:
"Silent Hill 3" (PS2)
"Ghost Recon Advanced Warfigher" (Xbox 360)



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

"Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ('Jugendgefährdung') nicht erfüllt sind."

Beispiele:
"Resident Evil 4 (dt.)" (PS2, Gamecube)
"Call of Duty 3" (diverse Systeme)

Prüfentscheidungen der USK im Jahr 2005



Quelle: USK

Gesamtzahl Prüfentscheidungen 2005:	**2.686**
Spiele	
ohne Alterbeschränkung:	44,7%
ab 6 Jahren:	14,3%
ab 12 Jahren:	17,9%
ab 16 Jahren:	17,5%
keine Jugendfreigabe:	4,1%
keine Kennzeichnung:	1,5%

Im Bereich der Wirkungsforschung von Computerspielen und der Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Erwachsenen gehört Professor Dr. Jürgen Fritz hier zu Lande zu den führenden Wissenschaftlern. Er lehrt und forscht am Institut für Medienpädagogik und Medienforschung der Fachhochschule Köln. Er ist unter anderem Autor von "Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis" (1997), das in Zusammenarbeit mit Wolfgang Fehr für die Bundeszentrale für politische Bildung entstand.



"Diejenigen, die Killerspiele kritisieren, verstehen sie im Grunde überhaupt nicht."

MAN!AC im Gespräch mit Jürgen Fritz, Medienpädagoge und Spieleforscher

MAN!AC: In der Diskussion um so genannte 'Killerspiele' werden seitens der Befürworter immer wieder Ego-Shooter als Wurzel des Übels angeführt. Warum ausgerechnet dieses Genre?

Jürgen Fritz: Das hängt mit den Wahrnehmungsmustern zusammen. Wenn Sie sich zunächst einen Actionfilm und dann eine Szenerie in einem Ego-Shooter ansehen, und Sie schauen nicht genau hin, dann entdecken Sie gewisse Ähnlichkeiten. Und nun kommt dieser denkerische Trugschluss, ein Actionfilm sei wie ein Ego-Shooter – nur viel schlimmer. Und weiter wird gar nicht gedacht. Es wird nicht genau untersucht, was ist ein Actionspiel wie ein Ego-Shooter überhaupt.

MAN!AC: Und was ist ein Ego-Shooter?

Jürgen Fritz: Ein Ego-Shooter ist im Prinzip nichts anderes als ein Spiel, das nach bestimmten Regeln aufgebaut ist. Ein Shooter ist kein Film, bei dem man empathisch mit den Akteuren mitfühlt. Vielmehr müssen regelorientiert genau bestimmte Handlungsmuster trainiert werden, die von der Regelwelt dieses Spiels vorgegeben sind. Und diejenigen, die die 'Killerspiele' kritisieren, verstehen sie im Grunde überhaupt nicht.

MAN!AC: Aber genau der Umstand, dass man nicht nur zusieht, sondern eben interaktiv an den Gräueltaten teilnimmt, wird von Gegnern solcher Spiele ja immer als besonders schlimm dargestellt.

Jürgen Fritz: Die Kritiker dieser Spiele verstehen nicht, dass Computerspiele eine empathische Teilhabe wie in einem Spielfilm im Grund ausschließen. Vielmehr nimmt man an einem Regelspiel nach den Maßgaben des Computers und den Eingabemöglichkeiten, die man besitzt, teil und versucht dieses Regelspiel zu gewinnen. Und diese Sichtweise ist den Gegnern der Spiele seltsamerweise versperrt. Im Grunde geht es darum, Handlungsmuster zu trainieren, um erfolgreich zu sein. Die Verpackung (also etwa Spielfiguren, Spielwelt, Story, Erzählweise, Anm.d.Redaktion) ist eher nebenrangig. Im Wesentlichen geht es darum – und diejenigen, die solche Spiele spielen, denken im Grunde auch so – Handlungsmuster zu trainieren. Etwa bei "Counter-Strike" im Team gegen andere Teams oder auch alleine zu sehen, was muss ich in welcher Situation tun, welche Handlungsmuster sind sinnvoll, um zu gewinnen und so weiter.

MAN!AC: Ist so vielleicht auch zu erklären, warum ein Spiel wie "Counter-Strike" sich auch heute noch enormer Beliebtheit erfreut, obwohl es nach den Maßstäben der Branche eigentlich audiovisuell längst veraltet ist und auch in Sachen Gewaltdarstellung nach heutigen Maßstäben regelrecht zahm wirkt? Weil eben besagtes Regelwerk relativ zeitlos ist, wie etwa das des Schachspiels?

Jürgen Fritz: Also ich denke, dass der Vergleich mit dem Schachspiel gar nicht so abwegig ist. Auch hier müssen Sie Spielzüge kalkulieren und sind nicht empathisch im Spielgeschehen. Sie sind der Spieler und übertragen ihre Entscheidungen auf eine Spielfigur. Um nichts anderes geht es auch in einem Computerspiel. Sie haben einen Avatar und dieser Avatar vollzieht im Grunde, was sie wollen. Wer am meisten trainiert und die Schemata des Spiels am besten beherrscht, der gewinnt.

MAN!AC: Nun könnte natürlich die Gegenseite fragen: Wenn es nur um die Regelwerke und nicht die Verpackung geht, warum müssen sich in entsprechenden Spielen dann virtuelle Menschen mit virtuellen Waffen bekämpfen? Warum werfen nicht Hoppelhäschen mit Pusteblumen aufeinander?

Jürgen Fritz: Das hängt mit den Belohnungswerten eines Computerspiels zusammen. Das Spiel erzeugt Spannung, fordert vom Spieler vollstes Engagement und vollste Konzentration. Wenn nun also eine virtuelle Bedrohung da ist, steigt – verkürzt formuliert – der Adrenalinpegel und bringt den Organismus auf Trab. Wenn Sie nun also beispielsweise Pilze tot treten müssen, entsteht nicht so viel emotionale Beteiligung. Von daher sind Spiele, die eine 'ernste' Bedrohung darstellen, Adrenalin-fördernder. Sie sind von ihrem Belohnungswert her höherrangig.

MAN!AC: Können Ego-Shooter Amoktaten bewirken?

Jürgen Fritz: Computerspiele haben keine primäre Auslösefunktion. Sie können allenfalls von diesen Menschen zur Verstärkung ihrer Hassfantasien eingesetzt werden. Die Wirkrichtung ist also genau umgekehrt, als von den 'Killerspiel'-Gegnern dargestellt: Man wird im realen Leben beispielsweise von den Mitschülern gemobbt und erfährt keine Anerkennung. Um die zu bekommen, greift man zu Befriedigungsformen, die einem für einen kurzen Moment das Gefühl geben, dass es einem gut gehe, dass man mächtig sei. Und die Spiele verschaffen natürlich diese guten Gefühle. Ich suche mir also im Prinzip das Spiel aus, das zu mir passt. Natürlich sind die Motive, die zu einer Wahl führen, ganz unterschiedlich. Bei Ego-Shootern wie "Counter-Strike" schätzt der eine etwa taktisches Vorgehen und Spielen im Team, während der andere nur den kurzen Nervenkitzel sucht und das Spiel nach ein paar Minuten wieder weglegt. Entscheidend ist aber: Nicht das Spiel macht etwas mit mir, das ich nicht bin, das nicht in mir ist. Ich suche mir vielmehr ein Spiel nach meiner Bedürfnislage aus. Es ergänzt im Grunde meine Gefühlslage.

MAN!AC: Also spiegeln die einzelnen Genre-Präferenzen im Kern nur das wider, was schon im Spieler steckt, was also seiner Bedürfnislage entspricht?

Jürgen Fritz: Ja, so ist es. Nehmen Sie beispielsweise mich. Ich würde einen Taktik-Shooter schon allein deswegen nicht spielen, weil meine Kompetenzen wie beispielsweise Reizreaktionsgeschwindigkeit dafür schlichtweg nicht ausreichen. Da ich aber etwa durch meinen Beruf gelernt habe, komplexe Sachverhalte zu durchdenken, greife ich zu einem Spiel wie "Civilization 4". Da habe ich dann auch eher Erfolge, weil es meinem Kompetenzprofil besser entspricht. Es fördert, fordert und belohnt mich hinsichtlich meiner Kompetenzen. Jemand, der einfach mal rasen möchte, wählt sich ein ganz anderes Spiel. Mein Neffe wiederum spielt gerne Fußball und greift entsprechend zu einem Spiel, in dem es auch um Fußball geht.

MAN!AC: Ist unterm Strich somit weniger die Art des Spiels für eine mögliche Gefährdung entscheidend als vielmehr die Zeitdauer, die ich damit verbringe?

Jürgen Fritz: Ja, im Prinzip schon. Auch wenn die reine Spieldauer an sich keine Gefahr darstellen muss. Wenn etwa jemand, wie bereits erwähnt, in seinem Leben wenig Belohnung und Anerkennung erfährt, dann kann er sich unter Umständen in den virtuellen Welten verlieren, die ihm diese guten Gefühle verschaffen. Und wenn die dann zum ausschließlichen Belohnungswert werden, wird er nicht zum Amoktäter werden, aber es besteht die Gefahr, dass seine Freizeit und sein Leben sich mit diesen Welten verbinden. Aber auch hier ist das Spiel eben wieder nur ein Symptom für eine dahinter liegende, viel größere Problematik.



cherweise ist die Koalition der Verbotswilligen klein. Nur noch ganz wenige Politiker sagen: Killerspiele sind an dem Amoklauf Schuld. Denn solche Aussagen offenbaren primär die Rat- und Hilflosigkeit der Politik. Dieser Mangel wird seitens der Medien auch immer deutlicher erkannt und entsprechend scharf kritisiert. Es gibt ja auch keinen renommierten Wissenschaftler mehr, der ein Verbot fordert. Die Stimmen derer, die solche Reaktionen als sinnlosen Aktionismus werten und stattdessen eine sinnvolle Debatte fordern, sind heute klar in der Mehrheit.

MAN!AC: Von den Befürwortern eines Verbots wird immer wieder "Counter-Strike" als negatives Musterbeispiel zitiert. Inwieweit wird EA, Publisher des Titels, hier als Gesprächspartner gesucht und in die öffentliche Diskussion eingebunden?

Martin Lorber: Es ist tatsächlich so, dass es eine ganze Reihe Anfragen seitens diverser Fernsehsendungen und Zeitungen gegeben hat. Nicht nur mit Electronic Arts, auch mit anderen Publishern wurde in der letzten Zeit häufig das Gespräch gesucht. Auch das ist für uns ein Indiz des Fortschritts, was die Akzeptanz von Computer- und Videospielen anbelangt. Wir haben über viele Jahre daran gearbeitet, deutlich zu vermitteln, dass wir uns als Spielehersteller unserer Verantwortung bewusst sind. Dass wir heute auch seitens der Politik als Partner ernst genommen werden und man das Gespräch mit uns sucht, beweist, dass wir in diesem Vorhaben erfolgreich waren.

"Die Koalition der Verbotswilligen ist klein."

MAN!AC im Gespräch mit EA-Pressechef Martin Lorber

Als führender Publisher von Computer- und Videospielen engagiert sich Electronic Arts seit Jahren im Bereich Öffentlichkeitsarbeit und Aufklärung, wenn es um interaktive Bildschirmunterhaltung geht. Das hauseigene, vierteljährlich erscheinende "EA Magazin" richtet sich vorrangig an Händler, Journalisten sowie Politiker und setzt sich mit allen möglichen Themen rund um unser liebstes Hobby auseinander. Seien es Studien zur Freizeitgestaltung, der Kulturgeschichte des Spiels, Zocken im Alter oder Interviews mit Entwicklern.

MAN!AC: Nach dem Amoklauf von Emsdetten stehen so genannte 'Killerspiele' wieder verstärkt in der öffentlichen Kritik. Wie beurteilt EA als führender Hersteller für Video- und Computerspiele das aktuelle Medienecho?

Martin Lorber: Wir beobachten, dass die Diskussion um Killerspiele in Verbindung mit dem jüngsten Amoklauf deutlich differenzierter verläuft, als dies noch vor ein paar Jahren nach den Ereignissen von Erfurt der Fall war. Natürlich hat es auch jetzt wieder reflexartige Schuldzuweisungen und Forderungen seitens der Politik nach einem Verbot dieser Spiele gegeben. Glückli-

MAN!AC: Nicht nur in Bezug auf Killerspiele scheint die Akzeptanz für das Hobby Computer- und Videospiele in weiten Teilen der Gesellschaft noch immer wenig ausgeprägt. Was die Öffentlichkeitsarbeit anbelangt, kämpft Electronic Arts seit längerem an vorderster Front. Verzeichnen Sie diesbezüglich Fortschritte?

Martin Lorber: Ich glaube, dass wir hier schon einen guten Schritt vorangekommen sind, aber natürlich noch längst nicht da sind, wo wir hin müssen. Als kleines Beispiel für einen Fortschritt sei eine so renommierte Tageszeitung wie die FAZ genannt, die seit einiger Zeit Rezensionen von Spielen ganz prominent im Feuilleton abdruckt. Auch die Tatsache, dass die Diskussion heute weitaus differenzierter als noch vor vier Jahren nach dem Amoklauf von Erfurt geführt wird, ist ein Erfolg, der sicher zum Teil auch auf die Öffentlichkeitsarbeit von EA zurückzuführen ist. Entsprechend werden wir diese Linie konsequent weiterverfolgen und ausbauen.

"Vorurteile abbauen, Verstehen schaffen"

Ein Kommentar von MAN!AC-Autor Colin Gäbel



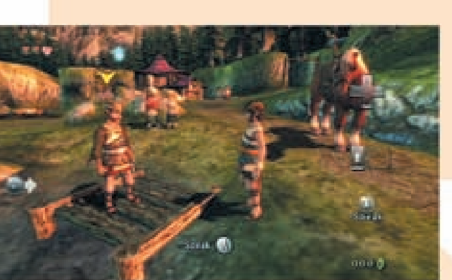
"Eigentlich weiß ich nicht so recht, ob ich lachen oder weinen soll. Wenn sich anno 2006 immer noch führende Politiker und prominente Medienvertreter dazu hinreißen lassen, so genannte 'Killerspiele' für reale Gewalttaten hauptverantwortlich zu machen, dann klingt das wie ein Witz. Kein ernst zu nehmender Wissenschaftler vertritt heutzutage noch die Meinung, dass es einen kausalen Wirkungszusammenhang zwischen virtueller und wirklicher Gewalt gibt. Millionen Zocker weltweit konsumieren Titel wie "Resident Evil 4" oder "Counter-Strike" (nicht wenige verdienen auf Turnieren gutes Geld damit), ohne sozial verkrüppelt oder potenzielle Massenmörder zu werden. Im Prinzip zeugen entsprechende Verbotsforderungen nur von der Hilflosigkeit, die wahren Gründe für Amoktaten wie die von Emsdetten oder Erfurt zu ergründen und konsequent zu bekämpfen.

Doch damit ist die Sache leider nicht gegessen. Schlimm genug, dass die Spielerzunft dieser Tage ohne jede wissenschaftliche Grundlage, ohne jeden stichhaltigen Beweis kriminalisiert wird. Oben beschriebener Populismus erreicht nun einmal die breite Öffentlichkeit. Die Tatsache, dass etwa Lehrerverbände oder besorgte Eltern in Scharen in den Chor der Killerspiel-Kritiker einstimmen, ist auch Indiz dafür, wie wenig das Verständnis für Spiele und Spieler seitens derer ausgeprägt ist, die noch nie ein Joypad in der Hand gehalten haben.

Entsprechend sind auch wir Zocker gefragt, wenn es darum geht zu helfen, entsprechende Vorurteile abzubauen und Außenstehenden zu erklären, was wir spielen und warum wir es tun. Und nur wenn wir dieses Verständnis herstellen können, wird unser Hobby vielleicht künftig nicht mehr unmittelbar an den Pranger gestellt, sondern als das beurteilt, was es im Grunde 'nur' ist: eine Freizeitbeschäftigung für Millionen völlig normale Menschen weltweit."

JAHRESRÜCKBLICK

ÜBER 500 GETESTETE GAMES, NEUE SPIELEMASCHINEN VON NINTENDO UND SONY & FRISCHE GESICHTER IM MAN!AC-TEAM – WIR LASSEN ZWÖLF EREIGNISREICHE MONATE REVUE PASSIEREN.



Die Spiele

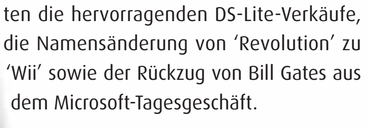
Das Highlight des Jahres kam spät, aber gewaltig: "The Legend of Zelda: Twilight Princess" staubte mit 96% die höchste MAN!AC-Wertung seit beinahe einer Dekade ab und ist zusammen mit "Super Mario 64" das am besten bewertete PAL-Spiel aller Zeiten. Auch vor dem Wii-Start konnten Gamer angesichts zahlreicher Spielspaßperlen frohlocken: Rollenspieler wurden mit "Dragon Quest 8" oder "Oblivion" glücklich, Jump'n'Run-Fans liebkosten ihren DS für die "New Super Mario Bros.". Die grafischen Highlights setzte die Xbox 360: Egal, ob "Ghost Recon Advanced Warfighter" oder "Fight Night Round 3" – so eindrucksvoll war Zocken noch nie. Auch spielerisch überzeugte die nächste Generation: Wenig innovativer Konzepte zum Trotz ist die durchschnittliche Qualität von Xbox-360-Games höher als bei allen anderen Konsolen.



Industrie & Presse

Nicht nur einmal geriet unser Lieblingshobby in den letzten zwölf Monaten ins Visier der Massenmedien: Während noch im August die Games Convention alle Besucherrekorde brach und damit die immer größere Bedeutung des Mediums 'Videospiel' dokumentierte, wetterten Ende November schon wieder die Politiker gegen Killerspiele – stets auf der Suche nach einem Sündenbock, der sich eigentlich in den Schützenvereinen, den Elternhäusern oder den Schulen versteckt hält. Die Videospielbranche selbst stand klar im Zeichen der neuen Konsolen: Während Microsoft und Nintendo ihre neuen Geräte bereits an Mann und Frau bringen (und ihre Vorgängersysteme beerdigt haben), kommt die Playstation 3 erst im März 2007 nach Europa. Daneben verblüfften die hervorragenden DS-Lite-Verkäufe, die Namensänderung von 'Revolution' zu 'Wii' sowie der Rückzug von Bill Gates aus dem Microsoft-Tagesgeschäft.







Zwölf Ausgaben MAN!AC

Wir horchten Segas Yu Suzuki aus, sprachen in London mit Shigeru Miyamoto und ließen uns an der FH Köln zum Thema 'Videospiele' auf Diskussionen ein. Drei Praktikanten arbeiteten an der MAN!AC mit: Michael lehrte uns in "Top Spin 2" das Fürchten, Karen mischte sich unter die Cosplayer und Hansi werkelte fleißig am Internet-Auftritt. Traurig stimmte uns der Abschied von Raphael (1): Drei Jahre lange konnten die MAN!AC-Leser vom Wissensfundus des Retro- und Beat'em-Up-Spezialisten Fiore profitieren. Ende August sagte die Frohnatur 'Servus', um sich in seiner Heimat einem neuen Job zu widmen. Zum Glück traf mit André (2) und Michael (3) kompetenter Ersatz im Doppelpack ein: Egal, ob Games Convention, Last-Minute-Tests oder anyMAN!AC-Auftritt – die beiden wurden nicht geschont.

Kurioses aus der Redaktion

Auch in diesem Jahr waren wir uns für nichts zu schade: Die "Metal Gear Solid"-vs.-"Splinter Cell"-Hommage "The Twin Sepps" ging mit grandiosen Special-FX ebenso in die anyMAN!AC-Geschichte ein wie das bisher aufwändigste Projekt – die "Silent Hias"-Trilogie. Weitere Highlights: Chef Olli befielen die Windpocken, Praktikantin Karen verwandelte gestandene Redakteure in putzige Cosplayer und André wurde von einem Schokoriegel niedergestreckt. *ms/mh*

Enttäuschung des Jahres

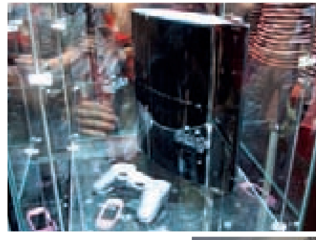
Trotz NextGen-Euphorie trübten einige Überraschungen die Mienen der MAN!ACs. Darüber haben wir uns besonders geärgert:



1 Playstation-3-Verschiebung
Im Bild seht Ihr Warteschlangen wie, sie in Tokio zum PS3-Start an der Tagesordnung waren. Gern hätten wir das auch hier gesehen. Doch Sony verpatzte den geplanten weltweiten Launch – aufgrund zu geringer Konsolenmengen muss sich Europa bis März gedulden.

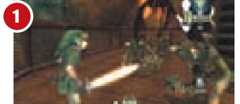
2 Innovationsarmut auf Xbox 360
Microsoft hatte zum Xbox-360-Launch versprochen, den Nichtspieler an die Konsole zu locken. Wie aber soll das gelingen? Mit "Call of Duty 3" in feinster HD-Grafik sicherlich nicht! Trotz überdurchschnittlich hoher Spielqualität sind frische Konzepte auf Xbox 360 Mangelware, wenn nicht gar Fehlanzeige. Das geht besser, wie man an EyeToy oder DS sieht!

3 Wii & PS3 auf Games Convention nicht spielbar
'Playing is believing'? Von wegen! Entgegen der von Nintendo selbst ausgegebenen Maxime konnten sich die Besucher der Games Convention nicht selbst vom neuartigen Steuerkonzept überzeugen. Ein schwacher Auftritt des japanischen Konzerns, hatte man doch gut drei Monate zuvor den amerikanischen Zockern auf der E3 munter Probe spielen lassen. Nicht besser machte es Konkurrent Sony: Auch die PS3 durfte nur im Schaukasten bewundert werden.

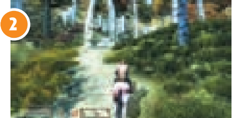


Spiel des Jahres

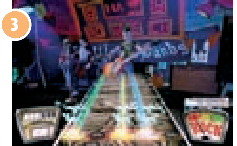
Hochprozentige Spielspaßgaranten gab es 2006 zuhauf. Folgende Knüller ragten aus der Masse der Hits hervor und ließen die Herzen der MAN!ACs höher schlagen:



1 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
Links Wii-Debüt übertraf sogar die in den Himmel gewachsenen Erwartungen: Die gigantische Spielwelt sowie die tadellose Steuerung krönen das nahezu perfekte Leveldesign – das vielleicht beste Videospiel aller Zeiten.



2 The Elder Scrolls 4: Oblivion (Xbox 360)
Dank völliger Entscheidungsfreiheit, zig Quests und epochalem Umfang infizierte "Oblivion" Gelegenheitsabenteurer und RPG-Profis gleichermaßen – wer einmal durch das prächtige Tamriel geritten ist, kommt nur schwer davon los.



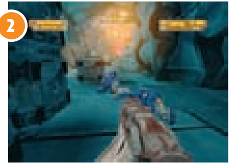
3 Guitar Hero 2 (PS2)
Rundum verbessert: Der geniale Zweispieler-Coop-Modus mit sich ergänzenden Gitarrenspuren macht jeder müden Party Beine. Perfektionisten, die jede Note korrekt auf die Plastikgitarre hämmern wollen, lieben die neue Trainings-Option, alle anderen die hervorragende Zugänglichkeit.

Gurke des Jahres

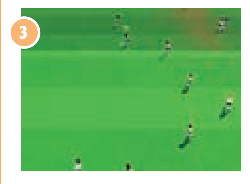
Grottenschlechte Spiele werden immer seltener – es gibt sie aber doch noch. Folgende Spielspaßflops lasst Ihr besser im Regal stehen:



1 Bomberman Act Zero (Xbox 360, 27%)
Vergesst die knuffigen Bombenköpfe im liebenswerten Pixel-Look, die Euch spaßige Multiplayer-Nächte beschert haben! Ab jetzt fegen seelenlose Samus-Aran-Kopien durch die Arena, einen Mehrspieler-Modus an einer Konsole gibt's erst recht nicht.



2 Gene Troopers (PS2, Xbox, 22%)
Kombiniert man hässliche Matschtexturen mit den Soundqualitäten einer Klospülung und fügt eine schwammige Steuerung hinzu, kommt ein mieses Spiel heraus. Zieht Ihr jetzt noch jegliche künstliche Intelligenz ab und macht eine Ego-Ballerei daraus, dann heißt das "Gene Troopers"!

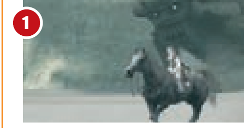


3 Sensible Soccer (PS2, Xbox, 38%)
Codemasters lieferte ein Paradebeispiel ab, wie mit einem Klassiker auf keinen Fall zu verfahren ist. Sie steckten das antiquierte Spielsystem in ein liebloses Polygongewand und verhunzten die Steuerung in allen Belangen. Nicht nachmachen!



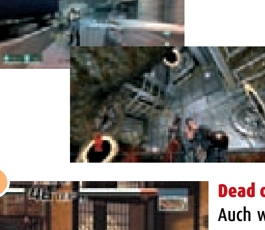
Diskussion des Jahres

Nicht immer ist sich die versammelte Redaktion einig, wenn es um die Spielspaßwertung geht. Bei diesen Spielen wurde besonders intensiv gestritten:

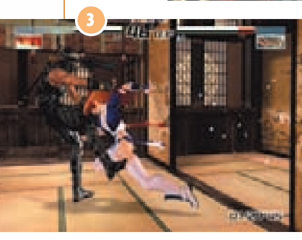


1 Shadow of the Colossus (PS2)
Einmaliges Spielerlebnis und begeisternde Bossfights standen einer überforderten Kamera, Hakelsteuerung und wenig spielerischer Abwechslung gegenüber. Über kein anderes Spiel wurde 2006 so viel diskutiert – to be continued in 2007.

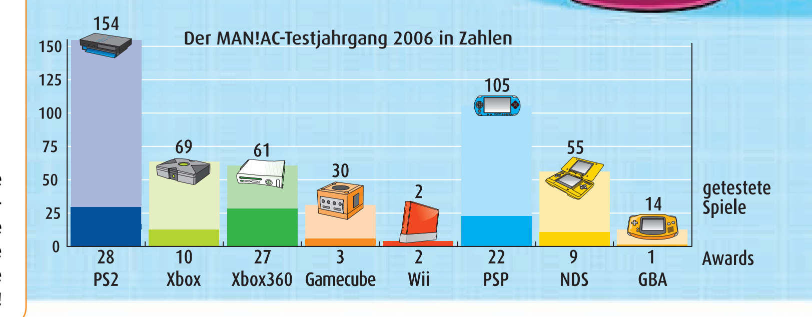




2 F.E.A.R. vs. Prey (Xbox 360)
Die beiden 360-Shooter spalteten die Redaktion: Während Matthias und Michael begeistert die genialen Ballereinlagen von "F.E.A.R." lobpreisten, waren Janina und Robert vom Portal-Feature von "Prey" hin und weg. Als sich dann noch Cheffe Olli mit einem 'Alles Mist außer "Half-Life 2"' in die Streiterei einschaltete, war alles aus.

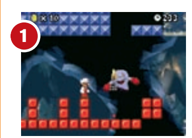


3 Dead or Alive 4 (Xbox 360)
Auch wenn es nur um zwei bis drei mickrige Prozentpunkte ging, war das Gezeter beim "Dead or Alive 4"-Test besonders groß: Ulrich eröffnete mit einem 'Mindestens so gut wie der Vorgänger (90%)', Raphael konterte flugs mit 'Lange nicht so gut wie "Tekken 5"(92%)'. Schließlich fällte Matthias das salomonische Urteil: 88%. Ende der Diskussion!

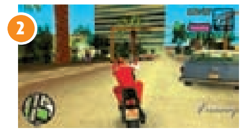


Handheld-Spiel des Jahres

Dank Touchscreen-Technik und PS2-Power für unterwegs haben mobile Zocker mehr Auswahl denn je. Diese Kracher sollte sich kein Handheld-Besitzer entgehen lassen:



1 **New Super Mario Bros.** (DS)
Man mag der Hüpferei vorwerfen, dass im Gegensatz zu anderen Mario-Titeln das Genre nicht um eine revolutionäre Neuerung erweitert wurde – das ist aber auch alles! Die perfekte Steuerung, zig Geheimnisse und das geniale Leveldesign sind unerreicht!



2 **Grand Theft Auto: Vice City Stories** (PSP)
War schon der Vorgänger großartig, setzt das zweite Mobil-"GTA" noch eins drauf: So viele Möglichkeiten, solche Abwechslung packt kein anderes Spiel aufs Handheld – noch dazu glänzt das Ganoven-Epos mit unerhört coolem Stil.

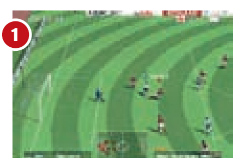


3 **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** (DS)
Denken statt Daddeln: Nicht die Fingerfertigkeit steht hier im Vordergrund, sondern das Training der grauen Zellen. Nur wenige Minuten am Tag sind Pflicht, wenn der virtuelle Wissenschaftler einlädt. Doch die verbringt man gerne mit ihm: Selten konnte ein 'Nicht-Spiel' so fesseln.



Mehrspieler-Hit des Jahres

Egal, ob an einer Konsole oder via Xbox Live; egal, ob Sportspiel, Partygame oder Ego-Shooter – zu mehreren macht's gleich doppelt Spaß. Unsere Stimmungsknüller sind:



1 **Pro Evolution Soccer 6** (PS2, Xbox 360)
Wenn gleich mehrere MAN!AC-Redakteure nach einem Arbeitstag voller Spiele, Spiele und nochmal Spiele nach Feierabend zum PS2-Pad greifen, um "PES 6" zu zocken, ist dies ein Kompliment der besonderen Art. Zu zweit ist die Konami-Kickerei einfach das perfekte Sportspiel!



2 **Guitar Hero 2** (PS2)
Die Gitarrenschrammelei verwandelte die Redaktion in ein Tollhaus: André forderte Michael heraus, Thomas zog gegen Ulrich den Kürzeren, Janina zeigte Matthias die Grenzen auf, Olli jammte munter vor sich hin – "Guitar Hero 2" vereint Musikliebhaber über alle Stilrichtungen hinweg.

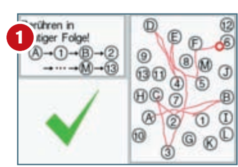


3 **Ghost Recon Advanced Warfighter** (Xbox 360)
Ubisofts Taktik-Schießerei bringt selbst überzeugte Mehrspieler-Verweigerer zum ausgedehnten Online-Zock. Testerin Janina konnte das Pad nur schwer wieder aus der Hand legen.

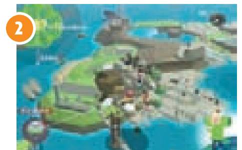


Spielkonzept des Jahres

Updates und Fortsetzungen gibt es mehr als genug – neue Ideen sind der Motor der Videospielbranche. Besonders pfiffig fanden wir die folgenden Spielansätze:



1 **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** (DS)
Eigentlich ist unser Spitzenreiter nicht mal ein wirkliches Spiel: Das originell präsentierte Fitnessprogramm für die grauen Zellen setzt Nintendos Vorhaben, auch jenseits der Zockergemeinde Fuß zu fassen, gelungen um. Der durchschlagende Erfolg der täglichen Denkübungen beweist es.



2 **We Love Katamari** (PS2)
Da Europäern der Erstling "Katamari Damacy" vorenthalten wurde, kamen PAL-Spieler erst 2006 in den Genuss des gewitzten Spielprinzips: Sammelt mit einer Kugel kleinere Objekte auf und legt immer mehr an Größe zu, bis Ihr schließlich die ganze Welt aufrollt. Genial einfach, einfach genial!



3 **Trauma Center: Under the Knife** (DS)
Atlus landete mit seiner gewagten Arzt-Simulation einen Überraschungshit für die Klappkonsole: Mit dem Stylus öffnet Ihr die Bauchdecke, schnibbelt an Organen herum, saugt Körperflüssigkeiten ab, killt aggressive Viren und näht Wunden – "Emergency Room" goes DS.



Charaktere des Jahres

Mario, Lara, Link – Ihr kennt sie, Ihr liebt sie. Wer aber hat das Zeug, in die Fußstapfen der Digi-Helden zu treten?

1 **LocoRoco-Blob**
Man muss sie einfach lieb haben, die knuddeligen LocoRoco-Hauptdarsteller. Sie sind kugelrund und knautschig weich, sie singen und tanzen und freuen sich jedes Mal, wenn Ihr sie aufsplittet oder vereint – ganz herzallerliebst.

2 **Jimmy Hopkins**
Obwohl sich Jimmy vom Problemkind zum Streber-Retter mausert, wird er nie zum langweiligen 08/15-Charakter. Mit bissigen Sprüchen, einer gewissen Arroganz und rebellischer Ader weiß der Rockstar-Rüpel dies zu verhindern.

3 **Chibi Robo**
Der stumme Metall-Winzling hat zwar keine Mimik, gewinnt aber bei seinen Botengängen durch das Wohnzimmer sofort die Spielerherzen. Knopfaugen und Netzstecker reichen, um mächtig Charme zu versprühen – zusammen mit seinem fliegenden Begleiter Telly Vision ist ihm die Sympathie sicher.



Bossgegner des Jahres

Grimmige bis putzige Endgegner sind seit jeher das Salz in der Videospielsuppe. 2006 hatten wir großen Spaß mit diesen Burschen:

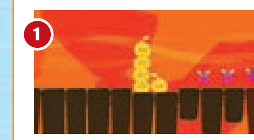
1 **Koloss Nr. 13**
Als eines von sechzehn mysteriösen Geschöpfen zog Koloss Nr. 13 einsam seine Bahnen am Himmel, ehe Wanda sich anschickte, der friedfertigen Kreatur den Garaus zu machen. Spielerisch ein sehr anspruchsvolles Unterfangen!

2 **Tausendfüßler**
Bei "Mario und Luigi" für DS verblüfft der erste Boss mit einer witzigen Einlage: Der grimmige Tausendfüßler schlürft während des rundenbasieren Kampfes fleißig an seinem Drink. Bugsiert einen Giftpilz in seinen Cocktail und dem Burschen wird speiübel.

3 **The Sorrow**
Dank der "Subsistence"-Neuauflage kommt der "MGS 3"-Boss zu späten Ehren. Der schwebende Sonderling bestrafte den Spieler auf unangenehme Art und Weise für sein gewalttätiges Vorgehen: Minutenlang musste Snake mühsam durch ein Flussbett waten und heranschlurfenden Seelen getöteter Widersacher ausweichen. Ein spannender Ansatz, wie wir finden!

Spiel-Musik des Jahres

Wer braucht Lizenztracks, wenn die eigens für ein Spiel komponierte Musik sofort ins Ohr geht? Die Soundtracks folgender Spiele empfanden wir als besonders gelungen:



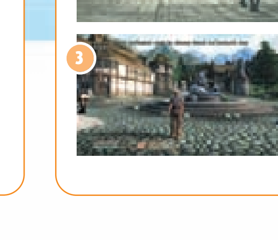
1 **LocoRoco** (PSP)
Quietschiger Kindergesang trifft auf Blasmusik: Die putzige Geschicklichkeitsknobelei kombiniert Gitarrenriffs, schräge Acapella-Männerchöre, karibische Einflüsse, Disco-Funk und Marschmusik zu einem mitreißenden Hörerlebnis.



2 **Shadow of the Colossus** (PS2)
Obgleich zurückhaltend orchestriert, bildet das gefühlvolle Titel-Thema die unheilschwangere Ouvertüre einer sparsam dosierten Komposition, welche im Verlauf der Kolosskämpfe zu einem Crescendo dramatischer Intensität kulminiert.



3 **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (Xbox 360)
Hier gelang dem preisgekrönten Komponisten Jeremy Soule ein orchestrales Meisterwerk in bester "Herr der Ringe"-Manier. Der epische Titeltrack verbindet sich mit atmosphärischer wie stimmungsvoller Sounduntermalung im Spiel.





Die Lieblinge der Redaktion

Egal, ob Spiel, Musik oder Film – die persönlichen Favoriten der MAN!ACs im Jahre 2006 sind:

Oliver Schultes

Spiele des Jahres:
1. The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
2. Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
3. Guitar Hero 2 (PS2)

Filme des Jahres:
1. Eine unbequeme Wahrheit
2. Departed - Unter Feinden
3. Mission: Impossible 3

Musik des Jahres:
1. StoneSour - Come What(ever) May
2. Das Parfüm - Soundtrack
3. Hawthorne Heights - If Only You Were Lonely

Ereignis des Jahres:
Das King Rock's Festival in der ehemaligen Heimat

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
The Sentinel (C64) – würde mit der Wii-Steuerung optimal funktionieren

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Mario – der kann Pizza backen und Kloverstopfungen beseitigen

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
So viele Spiele und keine Zeit, alle in Ruhe zu zocken

Ulrich Steppberger

Spiele des Jahres:
1. Elder Scrolls 4: Oblivion (Xbox 360)
2. Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)
3. Test Drive Unlimited (Xbox 360)

Filme des Jahres:
1. Clerks 2
2. The Fast & the Furious: Tokyo Drift
3. Crank

Musik des Jahres:
1. "Weird Al" Yankovic - Straight Outta Lynton
2. Charlotte Gainsbourg - 5:55
3. Darkel - Darkel

Ereignis des Jahres:
Winter-Olympiade – 14 Tage Schnee- und Eissport auf der Couch genießen

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Stunt Car Racer (Amiga) – das wäre für spannende Online-Duelle perfekt

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Lara Croft – patente Allroundkönnerin und Eyecandy zugleich

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Online-Kultur gibt es nicht, wenn zu viele Prolls die Leitung dicht machen

Thomas Stuchlik

Spiele des Jahres:
1. Elder Scrolls 4: Oblivion (Xbox 360)
2. The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
3. Metal Gear Solid 3 Subsist. (PS2)

Filme des Jahres:
1. The Grudge 2
2. Silent Hill
3. Casino Royale

Musik des Jahres:
1. Rammstein - Völkerball
2. Apokalyptica - Amplified
3. Seeed - Next!

Ereignis des Jahres:
Games Convention – Messetrubel, Partys, Dauerstress, aber ein Riesenspaß

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Kennedy Approach (C64) – aber bitte mit Spracherkennung

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Chibi-Robo – die pflegeleichte wie praktische Haushaltshilfe

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Die fehlende Anerkennung von Videospielen als Kunstform



Matthias Schmid

Spiele des Jahres:
1. New Super Mario Bros. (DS)
2. The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
3. Shadow of the Colossus (PS2)

Filme des Jahres:
1. Stay
2. The Hills Have Eyes
3. Children of Men

Musik des Jahres:
1. Heaven Shall Burn - Deaf to Our Prayers
2. As I Lay Dying - A Long March: The First Recordings
3. ASP - Krabat-Liederreihe

Ereignis des Jahres:
Deutschland-Rundreise mit meiner Liebsten

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Snake Rattle n' Roll (NES) – Rare soll die Kugelmampferei auf 360 bringen

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Kirby – der ist Staubsauger und kuscheliges Kopfkissen in einem

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Die Grafik des Wii – muss Innovation denn so schlecht aussehen?

Janina Wintermayr

Spiele des Jahres:
1. LocoRoco (PSP)
2. Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox 360)
3. GUN (Xbox)

Filme des Jahres:
1. Children of Men
2. Departed - Unter Feinden
3. Severance

Musik des Jahres:
1. Billy Talent - Billy Talent 2
2. Lostprophets - Liberation Transmission
3. Backyard Babies - People Like People Like People Like Us

Ereignis des Jahres:
Mein neues Cabrio – endlich kann ich im Sommer oben ohne fahren

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Kwirk (GBA) – weil die Zeit reif ist für ein anspruchsvolles Knobelspiel

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Sam Fisher – der ist selten zuhause und wenn doch, sieht man ihn nicht

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Sture Fanboys, die nicht über den Tellerrand schauen

Paris, Frankreich
Splinter Cell Double Agent

Paris, Frankreich
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Paris, Frankreich
Rayman Raving Rabbids & Red Steel

London, England
Super Monkey Ball: Banana Blitz

London, England
Super Monkey Ball Adventure

London, England
Tomb Raider Legend

London, England
Sony Pre-E3-Event

London, England
Miyamoto-Interview

Montreal, Kanada
Splinter Cell Double Agent

Dallas, USA
Brothers in Arms: Hell's Highway

Dublin, Irland
Pro Evolution Soccer Europameisterschaft

Stockholm, Schweden
The Darkness

Annecy, Frankreich
Splinter Cell Double Agent

Raleigh, USA
Besuch der Epic-Studios

Hong Kong, China
Play-Asia-Besuch

Las Vegas, USA
Capcom Gamers Day

Tokio, Japan
Tokyo Game Show

Barcelona, Spanien
Microsofts X06-Messe

Los Angeles, USA
E3-Messe

Las Vegas, USA
Rainbow Six Vegas

Valencia, Spanien:
Tourist Trophy

Los Angeles, USA
Midway Gamers Day

▲ Die MAN!ACs im Reisefieber: Für exklusive Previews und Messeberichte jetteten wir mehrmals um den Globus – auf der Karte findet Ihr Orte, die wir 2006 besucht haben und was wir uns dort angesehen haben.



André Kazmaier

Spiele des Jahres:
1. The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
2. Canis Canem Edit (PS2)
3. Guitar Hero 2 (PS2)

Filme des Jahres:
1. Lord of War
2. Silent Hill
3. Save the Green Planet

Musik des Jahres:
1. Pink - I'm Not Dead
2. Eminem - Eminem Presents the Re-Up
3. Akon - Konvicted

Ereignis des Jahres:
Clubbing mit Ex-MAN!AC Raphael nach der Games Convention

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Monkey Island (PC) – natürlich mit Schwertduell und dreiköpfigem Affen

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Die 'Cooking Mama' – damit wären drei warme Mahlzeiten am Tag sicher

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Die finanziellen Reinfälle kreativer Titel wie "Ico" oder "Shenmue"

Michael Herde

Spiele des Jahres:
1. Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2)
2. Shadow of the Colossus (PS2)
3. F.E.A.R. (Xbox 360)

Filme des Jahres:
1. V for Vendetta
2. Match Point
3. Silent Hill

Musik des Jahres:
1. Satyricon - Now, Diabolical
2. Haus Arafna - Trilogie des Blutes + Nachblutung
3. Gorgoroth - Ad Majorem Sathanas Gloriam

Ereignis des Jahres:
Satyricon - Tour, Diabolical

Von welchem Klassiker wünschst du dir eine Fortsetzung?
Parodius (SNES) mit Zweispieler-Simultan-Modus

Welchen Spielecharakter hättest du gern als WG-Mitbewohner?
Den Viererstab aus Tetris – den kann man immer irgendwo unterbringen

Das missfällt mir an meinem Lieblingshobby:
Seelenlose Fortsetzungen en masse statt "Beyond Good & Evil 2"

NEXT LEVEL

Wii | Playstation 3 | Xbox 360

HD-DVD in der Praxis

Fachbegriffe einfach erklärt

Diesmal: "Pulldown"

Die Bildrate von Kinofilmen mit 24 Vollbildern ist dummerweise inkompatibel zu Fernsehnormen. Für das PAL-System werden Filme einfach vier Prozent schneller abgespielt und von 25 Vollbildern auf 50 Halbbilder umgerechnet (2:2 Pulldown). Bei der NTSC-Norm ist die Bildwandlung aufwändiger: Hier greift der 3:2 Pulldown. Jedes Original-Bild wird dabei abwechselnd in zwei bzw. drei Halbbilder umgewandelt, was schließlich in 60 Frames pro Sekunde resultiert. Das Problem: Selbst ein ungeschultes Auge erkennt Ruckeler bei Kameraschwenks.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden?
Schreibt einfach eine E-Mail an:
leserpost@maniac.de

Next Level-Themen im Überblick:

Nachdem wir in Ausgabe 12/06 bereits über den Start des HD-DVD-Laufwerks der Xbox 360 berichteten, ist es nun Zeit für einen ausführlichen Praxisbericht. Um in den Genuss von hochauflösenden HD-DVDs zu kommen, stöpselt Ihr die Hardware per USB 2.0 an Eure Konsole. Die kinderleichte Installation komplettiert Ihr mittels beiliegender Treiber-Disc. Danach wird die neue Peripherie im Dashboard erkannt. In der Erstauflage ergänzen eine beleuchtete Fernbedienung samt Zehnerblock (auch separat erhältlich) und der HD-Film "King Kong" das Hardware-Paket. Negativ: Es gesellt sich ein zweites externes Netzteil (Konsole und Laufwerk) zur heimischen HD-DVD-Konfiguration im Wohnzimmer.

Positiv fällt das leise Betriebsgeräusch des Geräts auf, welches aber durch die lauten Lüfter der Xbox 360 übertönt wird – schade! Der Anschluss an den TV erfolgt über die Xbox 360 am besten per YUV-Signal. Dabei muss man aber bei höchster Auflösung 1920 x 1080 Pixel mit dem Interlace-Verfahren leben (1080i). Alternativ stöpselt Ihr mittels VGA-Kabel die Konsole an einen kompatiblen Monitor, um die volle Auflösung progressiv (1080p) zu genießen. Der zukunftsträchtige HDMI-Anschluss fehlt (im Gegensatz zum Sony-Rivalen PS3) an der Xbox 360 leider.

Auf den Schirm gebracht

Im Testlabor unseres Schwestermagazins *audiovision* hinterließ das Gerät einen guten Eindruck und punktete besonders bei der hervorragenden Bildqualität. Vorzeigetitel "King Kong" brachte auch HD-Kenner mit durchweg knackscharfen Szenen zum Staunen. Besonders der Dschungel und die Fellstruktur des Riesenprimaten protzen mit vorher kaum wahrnehmbaren Details. Auch der HD-Streifen "Mission: Impossible 3" spielt seine Stärken gerade bei Panoramen und



Anschlussarm: Mittels Mini-USB-Buchse stöpselt Ihr die Xbox 360 an. Zusätzlich fungiert die Peripherie als USB-Hub mit zwei Ports.

Totalen aus. Hier werden die Vorzüge der neuen High-Definition-Welt offenkundig. (Für ausführliche Tests der neuesten HD-Scheiben empfiehlt sich übrigens die Lektüre der aktuellen *audiovision*-Ausgabe.)

Doch es ist nicht alles Gold was glänzt: Denn der Xbox 360 fehlt (wie auch der PS3) die 24p-Ausgabe, welche das Kino-Format mit 24 Vollbildern pro Sekunde auf einen entsprechend kompatiblen Schirm bringt. So muss man sich immer mit einem NTSC-typischen 3:2-Pulldown auf 60Hz begnügen (siehe Kasten links). Allerdings kommen PAL-Seher endlich in den Genuss der Originallänge von Filmen – Filmstreifen werden auf PAL-DVDs normalerweise von 24 Bilder (Kinoformat) auf 25 Bilder (Fernsehformat) pro Sekunde beschleunigt.

Heruntergepegelt

Leider dröhnen keinerlei neue Ton-Formate aus den heimischen Lautsprechern: Das auf den Datenträgern vorhandene

TECH-TICKER >> +++ **Cell für unterwegs:** Der Mitentwickler des Cell-Chips Toshiba will die CPU auf Mobilgeräte wie Handys bringen. +++ **Cell als Workstation:** Mercury Computer Systems bietet als erster Hardwarehersteller den Cell-Chip auf einer PCI-Express-Erweiterungskarte zum Einbau in Workstations an. Das 'Cell Accelerator Board' soll eine Leistung von 180 GFLOPS bieten und Highend-Anwendungen wie Raytracing oder Videobearbeitung erheblich beschleunigen. +++ **PS3 als High-End-PC:** Sony bestätigt, dass verschiedene Betriebssysteme auf der PS3 parallel lauffähig sind. So lassen sich bereits erste Linux-Distributionen per USB-Stick installieren. Das auf Linux basierende MacOS X sollte theoretisch ebenso ausführbar sein. Optionale Festplatten inklusive Linux-Kits sind bereits im Gespräch. +++ **Cell wird günstiger:** Die Herstellung des Wunderchips soll 2007 vom 90nm-Prozess auf 65nm umgestellt werden – eine für Sony dringend nötige Kostensenkung wäre die Folge.

Formatkrieg

Playstation 3 setzt auf Blu-ray



Neben der Xbox 360, dem HD-DVD-Laufwerk und ihren beiden externen Netzteilen wirkt die PS3 wie aus einem Guss. Schließlich wurde die wuchtige Playstation-Hardware bereits als Blu-ray-Player konzipiert – HD-DVDs liest sie natürlich nicht. Doch dafür wurde an den Heim-Cineasten von Anfang an gedacht: internes Netzteil, sehr leises Betriebsgeräusch und der wichtige HDMI-Anschluss. Dieser entlockt den Blu-ray-Medien neben höchster HDTV-Auflösung 1080p auch den bestmöglichen Ton (DTS-HD, Dolby Digital Plus). Leider kommt die PS3 frühestens im März hier zu Lande auf den Markt. Und auf eine komfortable Fernbedienung müssen PS3-Fans mit Heimkino-Ambitionen bislang noch verzichten. Dafür sprechen unsere ersten Erfahrungen mit einer Import-Konsole für eine sehr gute Bildausgabe, ganz im Gegensatz zu den ersten enttäuschenden Blu-ray-Playern. Spätestens zum PAL-Start werden wir auch die PS3 ins Testlabor bemühen.

▲ Alles, was man zum Genuss von HD-DVDs braucht: Laufwerk, Netzteil, USB-Kabel, HD-Film und Fernbedienung. Eine Xbox 360 sollte allerdings bereits vorhanden sein.

DTS-HD, Dolby TrueHD bzw. Dolby Digital Plus wird auf ein Dolby-Digital-5.1-Signal für den optischen Soundausgang heruntergerechnet. Problem: Bei Dolby Digital Plus ergibt sich daraus ein deutlicher Dynamikverlust. Sogar die DVD-Version von "King Kong" klingt auf der Xbox 360 im direkten Vergleich wuchtiger.

Was dagegen überrascht, ist die Handhabung der neuen Disc-Formate. Diese unterliegen in Sachen Bedienführung nämlich nicht mehr den bekannten Beschränkungen des DVD-Formats. So kann während des laufenden Films das Navigations-Menü aufgerufen werden. Nett sind auch die noch selten anzutreffenden Videokommentar-Features mancher HD-Scheiben: So lauscht Ihr nicht nur einer alternativen Tonspur, sondern dürft auch den Erzählern per Bild-im-Bild ins Auge schauen. Weniger erfreulich ist die Reaktionszeit: Diese fällt bei Kapitelsprüngen oder Menüauswahl im Vergleich zu Toshibas US-HD-DVD-Player HD-A1 zwar deutlich kürzer aus, erweist sich aber dennoch träger als bei einer DVD. Auch die Ausstattung der ersten Medien hinkt: So finden sich beim 188-minütigen "King Kong" mit 27,8 GB Datengröße keinerlei Extras – bei "Mission: Impossible 3" kommen die Boni zumindest auf einer zusätzlichen Disc daher. Trotzdem verwunderlich, angesichts der groß angepriesenen Kapazität von HD-DVDs. Diese kommen übrigens immer noch ohne Regionalcode-Beschränkung aus.

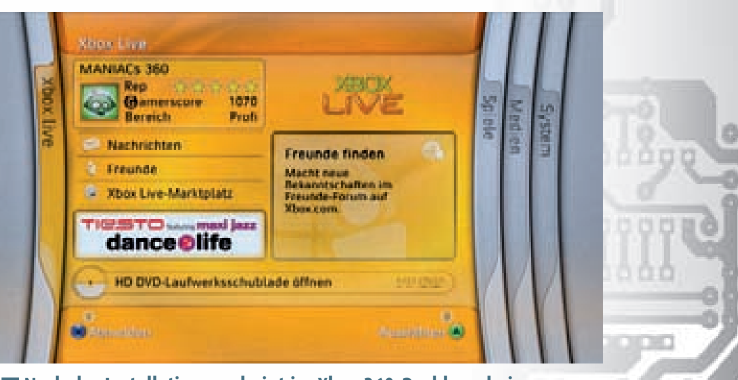
Verwunderlich ist die Tatsache, dass das Laufwerk an einem Mac-Rechner ohne Treiber als normales DVD-Laufwerk erkannt wird. Windows-PCs ermöglichen dagegen mit einiger Trickserei sogar die HD-Wiedergabe. Resümee: Das HD-DVD-Laufwerk ist die preisgünstigste Option, in die Welt von High Definition einzutauchen – teure Stand-Alone-Player bieten allerdings eine deutlich bessere Ausstattung. *ts*

Das Xbox 360 HD-DVD-Laufwerk im Überblick

Preis:	200 Euro
Abmessungen:	5,1 x 17,4 x 24,4 cm
Stromverbrauch:	155 Watt im Betrieb 2,4 Watt auf Standby
Anschlüsse:	3x USB, Netzteil
Formate:	HD-DVD, DVD, DVD-R/+R, DVD-RW/+RW, CD-R/RW, MP3-CD
Ausgabe:	bis 1080i über YUV, bis 1080p über VGA
Fazit:	Kino-Feeling in HD zum günstigen Preis. Das hervorragende Bild kann die mangelnde Soundqualität aber nicht aufwiegen.



▲ Etwas mager: An der Oberseite des Bildschirms lassen sich nur Zeitangaben sowie Kapitel des aktuellen Films einblenden.



▲ Nach der Installation erscheint im Xbox-360-Dashboard ein zusätzlicher Auswurfknopf für das HD-Drive.

JÄGER DER VERLOR GENRES

Teil 4 Jump'n'Shoot

RABIATE FEUERWECHSEL IN 2D: JUMP'N'SHOOTS ÜBERTRUMPFTEN SICH GEGENSEITIG MIT OPULENTEN SPECIAL-FX!

>>| Wenn heute von 'Killerspielen' gesprochen wird, handelt es sich meist um Ego- und Third-Person-Shooter, in denen man als Einzelkämpfer allerlei Aliens, Terroristen und Gangster aufs Korn nimmt. In den 80er-Jahren waren dreidimensionale Schlachtfelder noch Zukunftsmusik, 8-Bit-Hardware konnte virtuelle Söldner lediglich von oben oder der Seite darstellen. Die erste Variante nannte sich Shoot'n'Run und ihre zumeist militärischen Vertreter schossen sich fast ausnahmslos auf dem Index der BpjM – daher werden wir diesem verlorenen Genre kein eigenes Kapitel widmen. Das Jump'n'Shoot blickt mit Seitenperspektive dagegen auf eine langjährige Tradition zurück, legte oftmals sogar den Grundstein für berühmte Serien wie "Duke Nukem", "Metroid" und "Metal Slug" – und manche spielt man noch heute in 2D!

Gemischte Action

Im Gegensatz zum Jump'n'Run und Shoot'em-Up ist das Jump'n'Shoot kein eigenständiges Genre, sondern eine Mischform selbiger: Wenn sich ein Söldner durch horizontal scrollende Welten ballert, muss er der Schwerkraft trotzen und Hindernisse überklettern – an Elementen des Jump'n'Run-Genres kommen die Entwickler nicht vorbei. Trotzdem steht nicht Kraxelei, sondern bleischwere Action im Mittelpunkt: Der Held begnügt sich nicht mit einer Feuerblume, sondern sammelt ein ganzes Arsenal von Extrawaffen wie Streuschuss, Laser und Zielsuchraketen. Diese ermöglichen je nach Situation unterschiedliche Kampftaktiken: Mal konzentriert Ihr Euch auf den wunden Punkt gewaltiger Obermotze, mal streut Ihr das Feuer auf Feinde, die aus allen Richtungen kommen. Es gibt auch Bomben und andere Superwaffen, die alle Gegner vom Bildschirm fegen und den Obermotzen übel zusetzen. In manchen Jump'n'Shoots dürft Ihr nur eine der vielen Extrawaffen tragen, bei anderen sammelt Ihr entsprechend Munition und wechselt manuell. Demnach zählten in den 80er-Jahren sowohl Capcoms "Ghosts 'n Goblins" als auch "Mega Man" und Nintendos "Metroid" zum Genre Jump'n'Shoot: Bis heute sind sie jedem Spieler bekannt, auch wenn sie jetzt als Jump'n'Run oder Actionspiel gefeiert werden. Trotzdem sind sie aber nicht die besten Titel ihrer Art, denn einige Konkurrenten holten noch weit mehr aus der Retro-Hardware heraus!

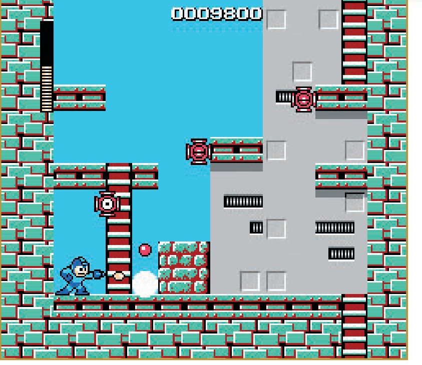
Effekt-Feuerwerk

Für Action-Fans waren Jump'n'Shoots im letzten Jahrtausend erste Wahl, weil sie mit animiertem Helden und in Sachen

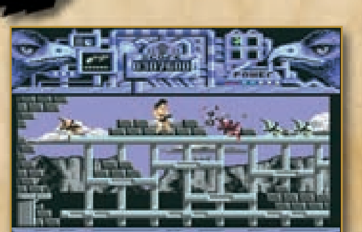
▲ Kann sich in einen Werwolf verwandeln und dann neue Angriffe nutzen: Codemasters "Wolfchild" von 1992 (Mega Drive).



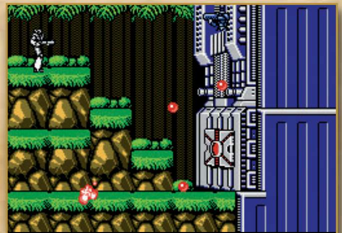
▲ Mächtige Vehikel in "Super Probotector" (SNES): Mit dem Panzer lassen sich komplette Festungen einreißen, der Pilot muss aber Scharfschützen fürchten.



▲ Sammelt die Extrawaffen der Obermotze und setzt sie taktisch ein: Capcoms "Mega Man" (hier: NES) ist der berühmteste Jump'n'Shoot-Held.



Lasst Euch nicht überrennen: In "Hawkeye" nehmt Ihr den Daumen nur bei kniffligen Sprüngen vom Feuerknopf.



Die Festung nehmt Ihr Stück für Stück auseinander: Erst feuert Ihr auf die Kanonen, dann das leuchtende Türschloss.



In den klassischen "Gunstar Heroes"-Episoden dürft Ihr zu zweit ballern, nur die Neuauflagen verzichten auf den Coop-Modus.



"Metal Slug" beeindruckt auch heute noch mit seiner Technik: Die gewaltigen Kriegsmaschinen sind bis ins Detail animiert.

Hawkeye

Hersteller	Thalamus
Jahr	1988
Systeme	C64, Amiga

In dem legendären Ballerklassiker hüpft Ihr durch zwölf horizontal scrollende Levels, in denen jeweils vier Schlüsselsteine versteckt sind: Wer auf die blinkenden Adleraugen achtet und so alle findet, darf in die nächste Welt vorrücken. Dabei nehmt Ihr massig Monster aufs Korn, besonders der leuchtende Laserstrahl macht Eindruck. Der eingebaute Geheimlevel bleibt Joystick-Akrobaten vorbehalten: Nur wer fünf Levels ohne Lebensverlust durchquert, darf ihn betreten.

Probotector

Hersteller	Konami
Jahr	ab 1988
Systeme	u.a. NES, SNES, Mega Drive

Speziell für die zartbesaiteten Germanen entschärft Konami seine "Contra"-Ballerei aus Übersee mit Robotern. Das ändert aber nichts an der pompösen Action, bei der zwei Freunde gleichzeitig ballern dürfen: Selbst auf dem NES-Erstling erwarten Euch gigantische Obermotze und gemogelte 3D-Einlagen. Die 16-Bit-Nachfolger lohnen sich dank neuer Vehikel wie Heli und Raketen, an denen die "Probotector" hangeln: Lasst Euch diese Kultballereien nicht entgehen.

Gunstar Heroes

Hersteller	Sega
Jahr	ab 1993
Systeme	SMS, MD, GG, GBA, PS2

Wegen der vielen Spezialeffekte ist Treasures "Gunstar Heroes" besonders spektakulär: Die Obermotze sind gigantisch und überraschen mit Zoom- und Rotationseffekten. Mit dem komplexen Waffensystem könnt Ihr Euch auf vielerlei Situationen einstellen, die starke Sprungkraft der Helden ermöglicht geschickte Ausweichmanöver. Außerdem gibt's nicht nur einen Zweispieler-Modus, die beiden Helden unterscheiden sich: Einer kann beim Ballern laufen, der andere nach unten zielen.

Metal Slug

Hersteller	SNK
Jahr	ab 1996
Systeme	u.a. Arcade, PSone, PS2, Saturn

Die "Metal Slug"-Serie ist zwar recht militärisch, lässt Euch aber trotzdem immer wieder schmunzeln: Massig Situationskomik und Grafikgags verleihen der Serie Charme. Trotzdem bietet "Metal Slug" mehr Action als die meisten Konkurrenten, zumal SNK immer noch neue Episoden für aktuelle Hardware nachliefert: Von der PSP bis zum Handy werden sogar mobile Systeme bedient. Action-Fans kommen an den taktischen Feuergefechten und witzigen Bonusvehikeln nicht vorbei.

Special-FX vielen Shoot'em-Ups den Schneid abkauften: Auf klassischen Nintendo-Konsolen zählen Konamis "Probotector"-Schlachten zu den technisch eindrucksvollsten Titeln, zumal hier zwei Freunde gemeinsam auf Alien-Jagd gehen dürfen. Revolutionär sind zudem Tunnelabschnitte mit improvisierter 3D-Grafik, in denen die Kämpfer auf Feinde im Hintergrund ballern und nach jeder Welle ein paar Schritte (sprich einen Bildschirm) vorrücken. Sega konterte mit den "Gunstar Heroes" für seine eigenen Konsolen, deren berühmter Zweispieler-Modus in dem neuen GBA-Nachfolger nicht eingebaut ist - zockt lieber den Oldie.

Auf Heimcomputern sorgen Jump'n'Shoots derweil mit komplexeren Levelarchitekturen für Aufsehen: In "Hawkeye" von Thalamus und Manfred Trenz' "Turrican" ist der Levelpfad nicht stupide vorgegeben, man sucht zufällig platzierte Schlüsselsymbole oder kraxelt durch ein verzweigtes Labyrinth zum Obermotz. Wegen dem Zeitlimit kann man bei jedem Versuch aber nur einen Teil des Abschnitts erforschen: So können die Levels auch beim x-ten Durchspielen mit neuen Details überraschen. Neben den Meilensteinen des Genres gibt's natürlich zahlreiche Nachahmer, die oftmals aus dem Kino kommen: Vorlagen wie "Robocop", "Alien" und "Star Wars" lassen sich vortrefflich als Jump'n'Shoot umsetzen. Mit der 3D-Grafik wird das Genre aber überholt, man blickt jetzt durch die Augen virtueller Kämpfer oder dreht die Kamera um sie herum. Zudem werden heute Spielelemente quer durch die Genres gemischt: "Devil May Cry" und "Ratchet & Clank" zählen daher schon als Actionspiele, auch wenn ihre Wurzeln beim Jump'n'Shoot liegen. *oe*



Bei jedem System beherrscht "Turrican" eigene Waffen und Techniken : Auf dem Mega Drive kann er am Seil baumeln.

Kraxelt den Turm hoch: Die "Killing Game Show" prüft nicht nur den Ballerdaumen, sondern auch Euren Grips.

Turrican

Hersteller	Rainbow Arts
Jahr	ab 1990
Systeme	u.a. C64, Amiga, SNES, Game Boy

Manfred Trenz und später Factor 5 lassen es krachen: Der Erstling erscheint für verschiedene Systeme, dann werden die verzwickten Levels von "Turrican" für jede Plattform separat entworfen. Deshalb holt der stählerne Held alles aus der Hardware heraus: Besonders eindrucksvoll sind Wunderwaffen wie der Blitzstrahl, der sich um den Söldner drehen lässt. Damit kann man ganze Hornissenschwärme brutzeln, aber auch unsichtbare Bonussteine finden – nutzt sie als Treppe zu neuen Abschnitten.

The Killing Game Show

Hersteller	Psygnosis
Jahr	1990
Systeme	Amiga

In der "Killing Game Show" muss der Robo Plattformtürme erklimmen, die in der Lava versinken. Rechts und links gibt's dabei keine Begrenzung, die Ebenen drehen sich im Kreis. Trotzdem ist es alles andere als leicht, den korrekten Weg zur Spitze zu finden. Dabei sitzen Euch allerlei Technoinsekten im Nacken, die Ihr mit den vielen Extrawaffen zu Schrott verarbeitet. Neben den Sonderwummen gibt's noch einige andere Elemente wie Schlüssel, Lavastopper und Orakel zu entdecken.



Titel: Destruction Derby – **Hersteller:** Psygnosis – **Jahr:** 1995 – **System:** PSone, Saturn

Das Verschrottungs-Spektakel blieb zwar hinter den hohen Erwartungen zurück, die Marketingleute wussten aber schon damals, wie man Aufmerksamkeit erreicht: PS-Boliden mit knapp bekleideten Mädels zu kombinieren, ist heute noch im Trend – letztes Jahr versuchte es EA bei "Burnout Revenge" auf die gleiche Art.

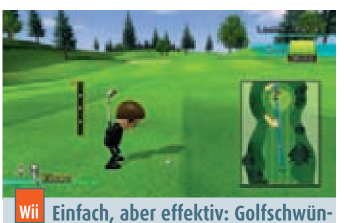
VIDEO AUF DVD!

Wii Sports



Wii Beim Baseball werft oder schlagt Ihr den Ball – je nach Spielsituation.


Wii Spielspaß-Flop: Nur beim Boxen kommt der Nunchuk zum Einsatz.

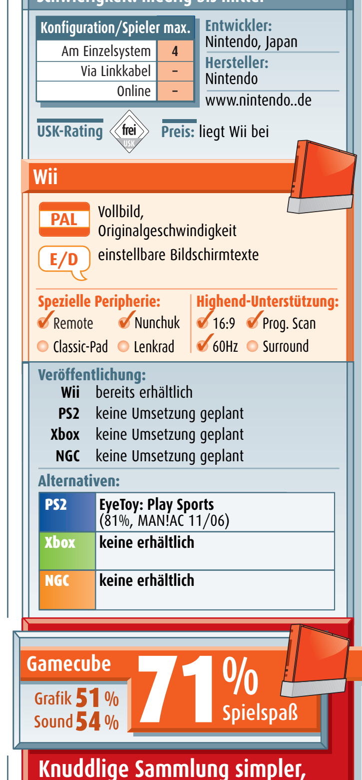

Wii Einfach, aber effektiv: Golfschwünge gelingen schon nach kurzer Übung.

Nintendo spendiert westlichen Wii-Käufern ein spaßiges Extra: Im Karton stecken nicht nur Konsole und Zubehör, sondern mit "Wii Sports" eine vollwertige Minispielsammlung. Wie der Name sagt, betätigt Ihr Euch dabei sportlich – Ihr spielt Tennis, Golf, Bowling und Baseball oder trainiert die Muckis beim Boxen. Letzteres ist die einzige Disziplin, in der Ihr den Nunchuk-Zusatz braucht, das restliche Quartett kontrolliert Ihr ausschließlich mit der Fernbedienung. Egal ob Ihr den Tennisschläger schwingt oder mit der Bowlingkugel ausholt – fast alle Bewegungen fühlen sich nach wenigen Minuten ganz natürlich an. "Wii Sports" verzichtet auf jegliche Schnörkel und schickt Euch direkt auf den Platz oder in den Ring: Ihr tragt eine Partie bzw. einen Kampf aus, eine umfangreiche Karriere oder ähnliches gibt's nicht. Immerhin ergänzen ein Fitnessprogramm (drei Übungen am Tag bestimmen Euer 'sportliches Alter') sowie drei simple Trainingsmodi pro Sportart das Angebot. Dafür ist eine Menge an Personalisierung möglich: Auf dem Bilschirm kontrolliert Ihr nämlich den Mii Eurer Wahl – wer will, agiert also mit seinem selbstgebastelten virtuellen Alter Ego, von dem sämtliche Rekorde und Leistungen festgehalten werden. *us*

Ulrich Steppberger



Controller-Demo mit Charme und Witz: Bei "Wii Sports" fällt mir eine sachliche Bewertung schwer. Würde die Minispiel-Sammlung nicht der Konsole beiliegen und womöglich sogar Vollpreis kosten, müsste ich ein strengeres Gesicht aufsetzen. So aber will ich nicht nörgeln, dass es nur fünf Sportarten geworden sind (obwohl ich schon gern wüsste, wieso z.B. Tischtennis auf der "Wii Play"-Scheibe gelandet ist). Was drin steckt, ist absolut Neueinsteiger-tauglich und eignet sich prima, skeptische Mitbürger zum Spielen zu animieren. Lediglich das Boxen fällt mit bockiger Steuerung ab, der Rest gefällt sogar mit erlernbaren Feinheiten. Klar, die Grafik ist sehr simpel und der Optionsumfang knapp – aber "Wii Sports" macht einfach Spaß.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo..de
USK-Rating: frei
Preis: liegt Wii bei

Wii
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ✓ Nunchuk ○ Classic-Pad ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Prog. Scan ✓ 60Hz ○ Surround

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

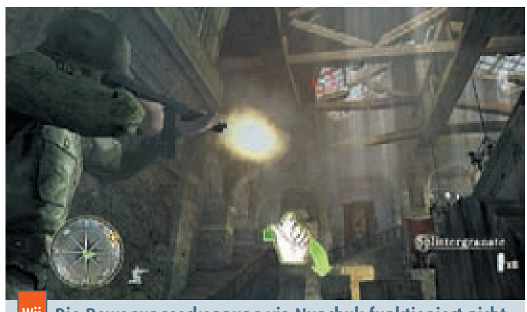
Alternativen:
PS2 EyeToy: Play Sports (81%, MAN!AC 11/06)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Gamecube
Grafik 51 %
Sound 54 %
71 % Spielspaß

Knuddlige Sammlung simpler, aber unterhaltsamer Sportspiele – Party-tauglich ohne Tiefe.

Call of Duty 3





Wii Die Bewegungserkennung via Nunchuk funktioniert nicht richtig. Granaten explodieren deshalb häufig in Eurer Hand.

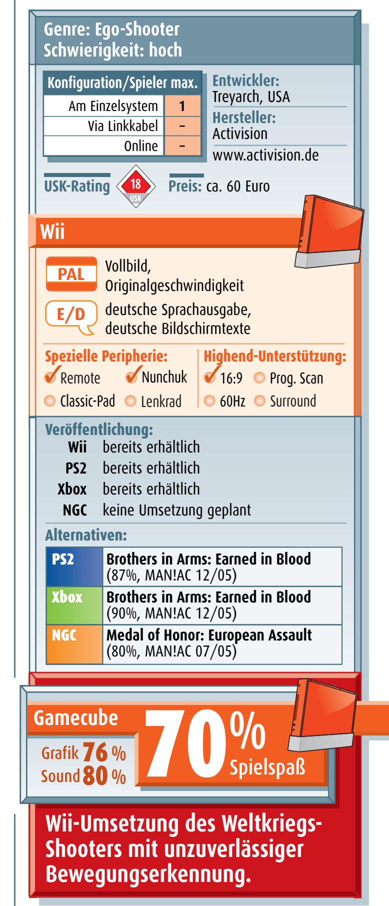

Wii Bei den geskripteten Nahkämpfen und gelegentlichen Geschicklichkeitsaufgaben punktet die Wii-Version.

Wenn schon nicht für den Gamecube, dann setzt Activision den Weltkriegs-Shooter "Call of Duty 3" zumindest für Nintendos Wii um. Optisch bewegt sich das Ballerspektakel auf dem Niveau der Xbox-Version und nur die außergewöhnliche Steuerung hebt die Wii-Fassung von den CurrentGen-Konsolen ab. Denn auch inhaltlich bleibt alles beim Alten: In 14 Kapiteln schlagt Ihr Euch als amerikanisches, britisches, kanadisches und polnisches Frontschwein tapfer durchs kriegsverwüstete Frankreich. Auf gesellige Multiplayer-Action müssen Wii-Besitzer jedoch verzichten. Dafür bekommen Pad-Artisten eine Steuerung, die schwierig, spaßig und hin und wieder ganz schön frustrierend ist. Wie bei "Red Steel" dreht Ihr mit der Fernbedienung die Kamera und sprintet via Analogstick. Ein Fadenkreuz hilft beim Anvisieren, Zielen lässt sich auch mit Kimme und Korn. Nur das Granatenwerfen via Nunchuk solltet Ihr unterlassen – das funktioniert sehr unzuverlässig. *jw*

Janina Wintermayr



Eine Frage der Handhabung: Ehrlich gesagt fiel es mir schwer, "Call of Duty 3" für Wii einzuschätzen. Ist die Steuerung misslungen oder fehlt mir einfach die Übung? Von beiden etwas, wenn man zum Vergleich den Wii-exklusiven Ego-Shooter "Red Steel" heranzieht. Dann zeigt sich, dass die Weltkriegsballerei durch teils ungünstige Tastenbelegung und unzuverlässige Bewegungserkennung negativ auffällt. Paradoxerweise spielt die Wii-Version gerade bei der Steuerung ihre Stärke aus. Wenn Rudern, Fahren, Bombenlegen oder Nahkämpfe auf dem Spielplan stehen, macht das dank ausladender Bewegungen mehr Spaß als die simple Tastendrückerei auf PS2 & Co. Das ist auch gut so, denn technisch kann die Optik nicht mit der famosen Pracht der Xbox-360-Version mithalten.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
USK-Rating: 18
Preis: ca. 60 Euro

Wii
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ✓ Nunchuk ○ Classic-Pad ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Prog. Scan ○ 60Hz ○ Surround

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Brothers in Arms: Earned in Blood (87%, MAN!AC 12/05)
Xbox Brothers in Arms: Earned in Blood (90%, MAN!AC 12/05)
NGC Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)

Gamecube
Grafik 76 %
Sound 80 %
70 % Spielspaß

Wii-Umsetzung des Weltkriegs-Shooters mit unzuverlässiger Bewegungserkennung.





Dead or Alive Xtreme 2



360 Beim ersten Teil noch im Mittelpunkt, diesmal nur eine Betätigungsmöglichkeit: das Beach-Volleyball. "Xtreme"-Veteranen kennen die eigenwillige Kameraführung, die das Abwehren von Schmetterbällen regelmäßig zur Glückssache macht.



NEXTGEN-FAKTOR

Urlaubsfeeling kommt dank hübscher Umgebungen und spärlich bekleideter Mädels auf – heftiges Haarclipping stört aber.



In die Südsee geht es nur mit 60 Hz, auch Vollbild gibt es nicht – ansonsten beben die Busen auch auf Standardgeräten mächtig.

Tomonobu Itagaki, seines Zeichens Oberguru von Tecmos Team Ninja, gefällt sich in der Rolle des Rockstars: So begegnet einem der japanische Design-Held selbst in tiefster Nacht nur mit Sonnenbrille, auch um markige Sprüche über die Konkurrenz ist der Mann nicht verlegen. Aber nur so extrovertierte Entwickler kommen auf die Idee, ernsthaft eine Urlaubssimulation mit den Charakteren eines Beat'em-Ups aufzuziehen. So geschehen vor knapp drei Jahren mit "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball", mit dem Tina, Kasumi & Co. Heerscharen ihrer (männlichen) Fans glücklich machten und knapp bekleidet über den Strand tollten oder Bälle in Bewegung versetzten. Weil bei Tecmo die Xbox 360 hoch angesehen ist, wurde der Plan gefasst, die Mädels erneut auf die Insel zu schicken – außerdem wollte Itagaki seinen Fantasien wieder freien Lauf lassen.

"Dead or Alive Xtreme 2" orientiert sich deutlich am Original, hat aber einen etwas anderen Fokus, weshalb auch der Titel verkürzt wurde: Diesmal erwartet die weiblichen Protagonisten nämlich ein größeres Angebot an Freizeitbeschäftigungen: Volleyball wird natürlich erneut gespielt und auch das kurzweilige Kissenhüpfen am Pool (in etwas aufgemotzter Form) sowie das nächtliche Casino sind wieder mit dabei. Dazu gesellen sich einige neue Minispiele: Duelliert Euch im Schwimmbecken beim Tauziehen oder schubst Euch im 'Po-Gepöbel' gegenseitig von einer Plattform. Sportlich wird's am Strand, wenn Ihr durch flottes Knopfhämmern zu einer Flagge sprintet. Mit einem aufblasbaren Ring geht's auf die Wasserrutsche, bei der Ihr gut reagieren müsst, um nicht durch zu viel Schwung aus der Bahn gespült zu werden. Seiner Vorliebe für Nintendos "Wave Race" zollt Itagaki mit den Jetski-Rennen Tribut: Schwingt Euch auf die Flitzer und saust durch die Brandung auf mehreren Kursen um den Sieg.

Textilarmut inklusive

Insgesamt 14 Tage dauert ein Urlaub, den Ihr mit einer der "Dead or Alive"-Kämpferinnen verbringen könnt: Die gesamte neunköpfige Riege steht zur Auswahl, nachdem sich auch "DoA 4"-Neuzugang Kokoro dazugesellt hat. Auf dem Eiland könnt Ihr an drei Tagesphasen verschiedene Schauplätze besuchen und entscheiden, was Ihr tun wollt: Ist eine Mitstreiterin vor Ort, dürft Ihr diese zu einem Minispiel herausfordern oder ihr ein Geschenk geben – um an Volleyball-Partien teilnehmen zu können, braucht Ihr nämlich eine Partnerin. Allerdings haben sich nicht alle Mädels gleich gerne, weshalb Ihr die Vorlieben der Erwählten herausfinden und das passende Präsent parat haben solltet. Das kauft Ihr in verschiedenen Läden vom Preisgeld, das Ihr



360 Um auf der Wasserrutsche heil nach unten zu kommen, müsst Ihr den Kurs auswendig lernen – die Kameraführung sorgt für mehr Verwirrung als Hilfe.



360 Wie das Seilziehen ist auch das skurril benannte 'Po-Gepöbel' ein kurzes Minispiel, dessen Ausgang nicht unerheblich von Glück und Zufall abhängt.

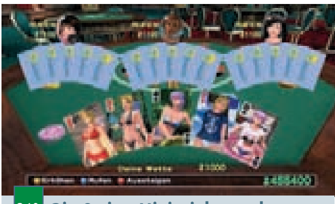


360 Die Kissenhüpferei im Pool wurde etwas aufgewertet: Wer die farblich passenden Knöpfe drückt, kriegt am Schluss eine höhere Belohnung.


360 Für den Voyeur im Xbox-360-Spieler gibt es natürlich auch im zweiten Teil die Möglichkeit, die Mädels 'entspannen' zu lassen.



360 Verspricht mehr, als es hält: Die "Wave Race"-Hommage kann mit etwas bockiger Steuerung, nur drei Kursen und geleeartigem Wasser seinem großen Vorbild nicht das Selbige reichen.


360 Die Casino-Minispiele wurden erneut lieblos in Szene gesetzt.

Euch erspielt habt – von Kleinkram wie Sonnenbrillen bis hin zum ultraknappen Bikini ist fast alles zu haben.

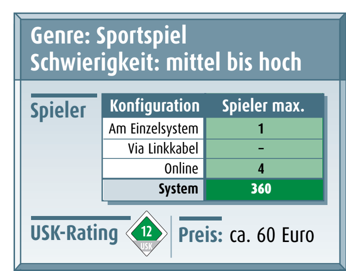
Bizarre Fleischbeschau

Steht Euch der Sinn dagegen nach Einsamkeit, wählt Ihr einfach einen Schauplatz, an dem sich niemand aufhält: Dann räkelt sich Eure Heldin in einer 30-sekündigen Sequenz lasziv vor Euren Augen herum und präsentiert ihre Vorzüge – oder was Team Ninja dafür hält. Die Oberweiten aller Mädels wurden nämlich kurzerhand nochmal etwas aufgepumpt und wesentlich beweglicher gemacht: So kommt es schon mal vor, dass sich die Brüste unabhängig voneinander bewegen oder sogar 'nachschwingen', obwohl die Besitzerin bereits stillsteht.
Mit Realismus hat das natürlich nur begrenzt etwas zu tun – und ob diese übertriebene Darstellung noch reizvoll ist, muss wohl jeder für sich entscheiden.
Leicht macht Euch "Dead or Alive Xtreme 2" das Urlauberleben übrigens nicht: Wer sich in der "DoA"-Historie nicht auskennt, tut sich schwer damit, die Vorlieben und Abneigungen der jeweiligen Mädels herauszufinden – jenseits von kargen Hinweisen hilft Euch das Spiel kaum weiter. Außerdem müsst Ihr die meisten Wettbewerbe erst durch den Kauf von Gutscheinen freischalten und dürft nur mit einem Mädel zum Urlaub antreten: Wollt Ihr eine Gespielin losschicken, muss die andere erst nach Hause, mehrere Spielstände sind nicht möglich. Auch die einzelnen Disziplinen könnt Ihr jetzt nicht mehr direkt im Hauptmenü für eine Spaßrunde zwischendurch anwählen, lediglich bei Volleyball und Jetskirennen dürft Ihr via Xbox Live gegen andere Urlauber antreten. *US*

Ulrich Steppberger



Eigentlich habe ich mich wie ein Schnitzel auf "DoAX 2" gefreut – bis ich das fertige Spiel bekommen habe. Seitdem stellt sich mir eine Frage: Was hat Itagaki-san die letzten Jahre eigentlich getrieben? Mit Design-Feintuning war er jedenfalls nicht beschäftigt, denn an unnötigen Macken herrscht wahrlich kein Mangel: Fast alles, was beim ersten Teil auf die Nerven ging, ist in weitgehend unveränderter Form wieder vorhanden. Es macht z.B. wenig Spaß, anhand minimalistischer Hinweise raten zu müssen, welches Geschenk welches Mädel vielleicht annehmen würde. Okay, diesmal gibt's ein paar neue Minispiele, aber bis auf den "Wave Race"-Abklatsch haben sie allesamt keinen Tiefgang – und auch die Jetski-Jagd ist eher mager. Dass beim Volleyball erneut die Kamera Zicken macht, wundert kaum noch. Nicht mal die Technik überzeugt richtig, denn das serientypische Haar-Clipping macht sich besonders auffällig bemerkbar, während die Rundungen der Mädels völlig realitätsfremde Wasserball-Manieren annehmen. Schade drum, aber so ist "DoAX 2" nur noch ein Fall für hartnäckige virtuelle Spanner, der Rest spart das Geld für einen echten Urlaub.

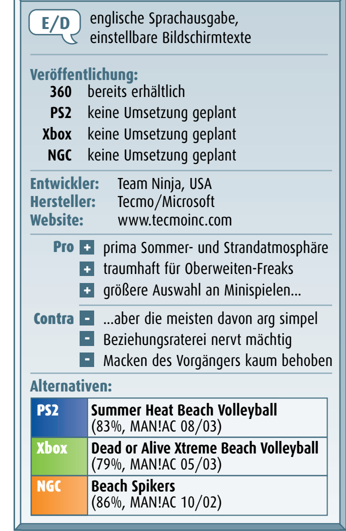


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro



E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team Ninja, USA
Hersteller: Tecmo/Microsoft
Website: www.tecmoinc.com

Pro
+ prima Sommer- und Strandatmosphäre
+ traumhaft für Oberweiten-Freaks
+ größere Auswahl an Minispielen...

Contra
- ...aber die meisten davon arg simpel
- Beziehungsraterei nervt mächtig
- Macken des Vorgängers kaum behoben

Alternativen:

PS2	**Summer Heat Beach Volleyball** (83%, MAN!AC 08/03)
Xbox	**Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (79%, MAN!AC 05/03)
NGC	**Beach Spikers** (86%, MAN!AC 10/02)



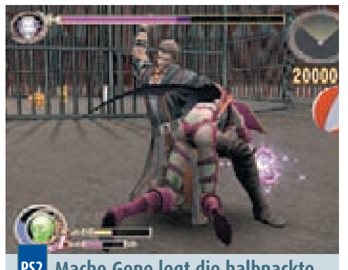
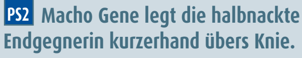
Dead or Alive Xtreme 2

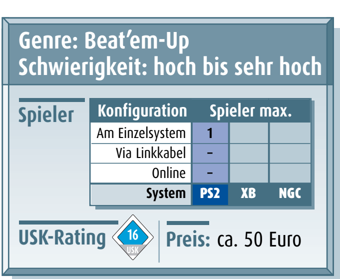
Xbox 360
Grafik 70 %
Sound 78 %
57 % Spielspaß

Der hübsch inszenierte Urlaubstrip nervt mit vielen Macken und spielerischen Mängeln.



God Hand

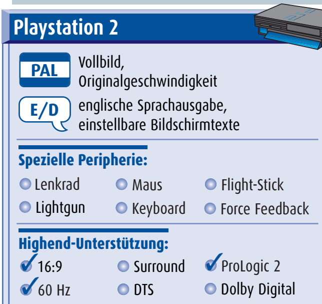


PS2 Macho Gene legt die halbnackte Endgegnerin kurzerhand übers Knie.


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

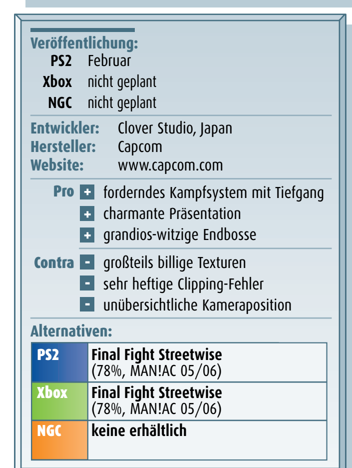
USK-Rating 16 — Preis: ca. 50 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Clover Studio, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com

Pro
+ forderndes Kampfsystem mit Tiefgang
+ charmante Präsentation
+ grandios-witzige Endbosse

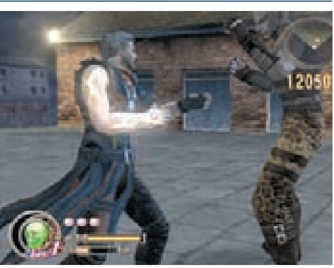
Contra
- großteils billige Texturen
- sehr heftige Clipping-Fehler
- unübersichtliche Kameraposition

Alternativen:

PS2	Final Fight Streetwise (78%, MAN!AC 05/06)
Xbox	Final Fight Streetwise (78%, MAN!AC 05/06)
NGC	keine erhältlich


God Hand
Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 77 %
79 % Spielspaß
Fordernde Ulk-Prügelei mit schier endloser Combo-Vielfalt, aber heftigen Technik-Mängeln.


PS2 Die Größe ist nicht entscheidend: Die vertikal benachteiligten 'Mad Midget Five' können Gene mit ihren ellenlangen Energieleisten nicht beeindrucken!

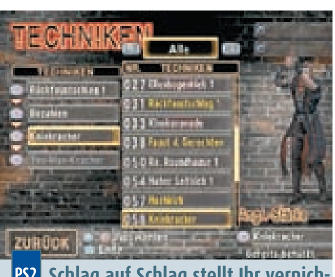


PS2 Die 'God Hand' (oben) und das Special-Roulette hauen ordentlich rein.

'Sandbox'-Spiele liegen voll im Trend: Mit gigantischem Aufwand werden virtuelle Spielplätze erschaffen, auf denen sich der Spieler einem Höchstmaß an spielerischer Freiheit und Vielfalt hingeben darf. Springen, Schießen, Schwimmen, Fliegen, Fahrzeuge lenken, Rätseln – all diese Fähigkeiten muss ein Avatar heutzutage beherrschen.

Der Vagabund Gene weiß von alledem nichts. Euer Held wider Willen hat – so verrät die Rückblende – seinen rechten Arm im Kampf verloren, als er ein Fräulein in Not vor bösen Buben retten wollte. Die fehlende Extremität wurde flugs durch den Titel gebenden Götterarm ersetzt. Deshalb verteilt Gene in bester 16-Bit-Tradition Schläge und Tritte an nicht enden wollende Gegnerhorden und bizarre Endbosse, die ihm eben diesen Arm abknöpfen wollen.

Was zunächst primitiv und antiquiert anmutet, entpuppt sich auf den zweiten Blick als aberwitzige Hommage an Genreklassiker wie "Final Fight" oder "Streets of Rage". Für spielerische Abwechslung sorgt in "God Hand" das abwechslungsreiche, tiefgründige Kampfsystem.



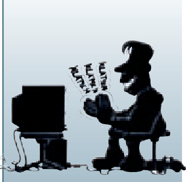
PS2 Schlag auf Schlag stellt Ihr vernichtende Angriffs-Combos zusammen.

Kampf mit System?

Held Gene verbindet Schläge und Tritte zu Combos, die Ihr im Laufe des Spiels erweitern dürft. Das Besondere an "God Hand": Ihr bestimmt die Zusammensetzungen der Combos selbst. Zwischen den Levels könnt Ihr bis zu 100 Attacken erwerben und nach Belieben aneinanderreihen. Diese unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Durchschlagskraft und Wirkung: Manche pfeffern Gegner an die nächste Hauswand, andere eignen sich besser für blitzschnelle Schlagfolgen. In Verbindung mit den Richtungstasten kommen weitere aufrüstbare Angriffe hinzu. Doch das war noch nicht alles: Bestimmte Symbole, die Gene aus Kisten oder von besiegten Rabauken erhält, erlauben Euch, weitere spektakulär inszenierte Spezialattacken auszuführen – sogar dieses Repertoire könnt Ihr mit neuen Moves erweitern. Sobald Euer Gegner geschwächt ist, packt Ihr ihn auf Knopfdruck und setzt ihm auf besonders derbe Weise zu. Clownesken Dominas beispielsweise versohlt Gene ordentlich den Hintern.

Durch die Keilereien lädt Gene seinen Götterarm auf und schlägt für kurze Zeit noch schneller und härter zu. Euer Glück, denn "God Hand" macht Euch das Leben nicht gerade leicht. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad sterbt Ihr zahlreiche Bildschirmtode, zumal der Kameramann nicht zeigt, was hinter Euch geschieht. Also müsst Ihr Euch in Massenkloppereien via Schultertaste permanent umsehen. Erfreulicherweise dürft Ihr Angreifern mit dem rechten Analog-Stick ausweichen – noch mehr Tiefe für die Prügelorgie! *mh*

Michael Herde



Das letzte Werk der Clover Studios polarisiert wie noch keines zuvor, denn "God Hand" werdet Ihr lieben oder hassen. Nach dem Einlegen der Disk war ich zunächst enttäuscht: miese Matschtexturen und die krassesten Clipping-Fehler seit Jahren, dazu hampelige Laufanimationen. Permanent ploppen Gegenstände ins Bild. Kaum lauft Ihr zu einer Wand, da ist sie auch schon weg und gibt den Blick frei auf dahinter lauerndes Gegnervolk. Dieses Spiel soll fertig sein? Zu allem Überfluss weiß ich dank der Kameraperspektive nie so genau, was hinter meinem Rücken vor sich geht, weshalb ich einige unfaire Treffer einstecken muss – als ob "God Hand" nicht schon schwierig genug wäre! Nach einiger Zeit genieße ich aber die schamlose 16-Bit-Persiflage im Western-Look. Das Kampfsystem ist extrem abwechslungsreich und bietet viel Freiraum für Experimente. Die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten zu immer neuen Killer-Combos zu verbinden, macht irre Laune. Zur spaßigen Keilerei gesellen sich einige der witzigsten Endgegner aller Zeiten: Als zwei stark überzeichnete Tunten auf mich zutippeln und mit dem Po wackeln, kommen mir vor Lachen die Tränen.



Tony Hawk's Project 8

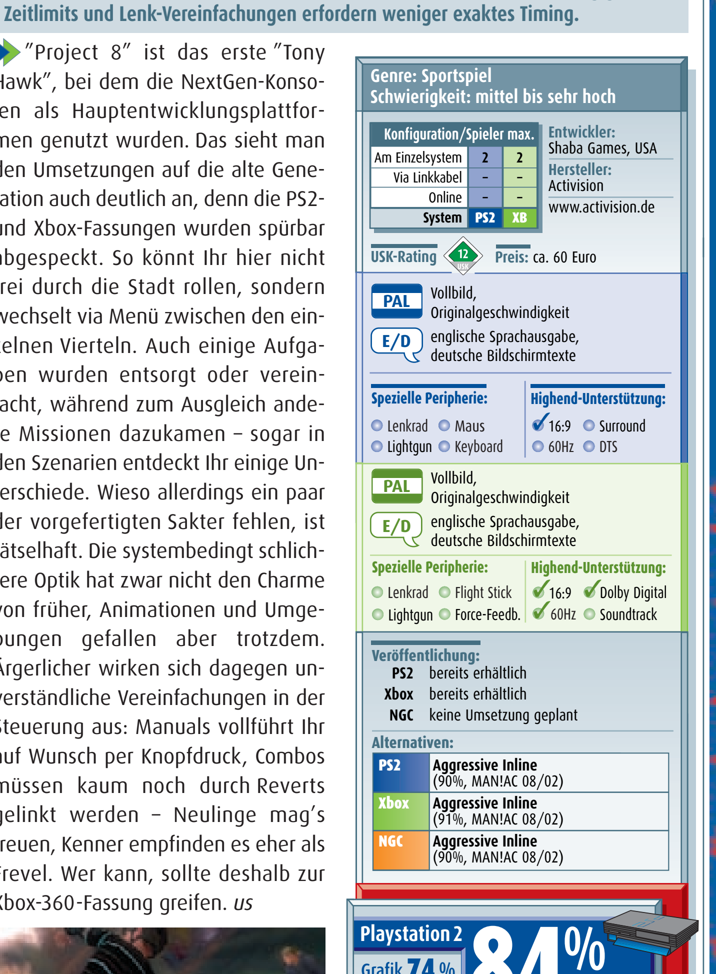


XB Combos fallen Euch auf den alten Konsolen deutlich leichter: Großzügige Zeitlimits und Lenk-Vereinfachungen erfordern weniger exaktes Timing.

"Project 8" ist das erste "Tony Hawk", bei dem die NextGen-Konsolen als Hauptentwicklungsplattformen genutzt wurden. Das sieht man den Umsetzungen auf die alte Generation auch deutlich an, denn die PS2- und Xbox-Fassungen wurden spürbar abgespeckt. So könnt Ihr hier nicht frei durch die Stadt rollen, sondern wechselt via Menü zwischen den einzelnen Vierteln. Auch einige Aufgaben wurden entsorgt oder vereinfacht, während zum Ausgleich andere Missionen dazukamen – sogar in den Szenarien entdeckt Ihr einige Unterschiede. Wieso allerdings ein paar der vorgefertigten Sakter fehlen, ist rätselhaft. Die systembedingt schlichtere Optik hat zwar nicht den Charme von früher, Animationen und Umgebungen gefallen aber trotzdem. Ärgerlicher wirken sich dagegen unverständliche Vereinfachungen in der Steuerung aus: Manuals vollführt Ihr auf Wunsch per Knopfdruck, Combos müssen kaum noch durch Reverts gelinkt werden – Neulinge mag's freuen, Kenner empfinden es eher als Frevel. Wer kann, sollte deshalb zur Xbox-360-Fassung greifen. *us*



PS2 "Nail the Trick" wird auf PS2 und Xbox weniger schick inszeniert.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Shaba Games, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Dolby Digital (✓), 60Hz (✓), Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

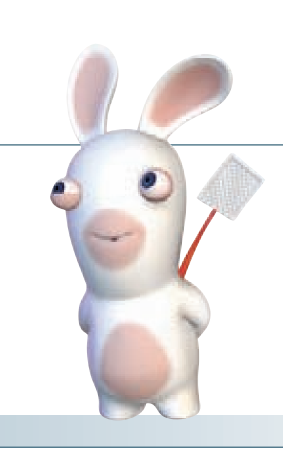
PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 08/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)

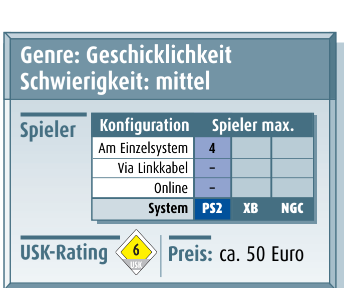
Playstation 2 – 84% Spielspaß
Grafik 74 %
Sound 81 %

Xbox – 84% Spielspaß
Grafik 73 %
Sound 81 %

Sichtlich abgespeckte Portierung der Xbox-360-Fassung, die teilweise arg viel vereinfacht.

Rayman Raving Rabbids





Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 50 Euro

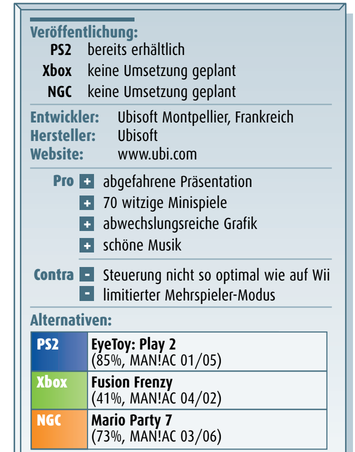


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft Montpellier, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubi.com

Pro
+ abgefahrene Präsentation
+ 70 witzige Minispiele
+ abwechslungsreiche Grafik
+ schöne Musik

Contra
- Steuerung nicht so optimal wie auf Wii
- limitierter Mehrspieler-Modus

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play 2 (85%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Fusion Frenzy (41%, MAN!AC 04/02)
NGC	Mario Party 7 (73%, MAN!AC 03/06)



Rayman Raving Rabbids

Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 77 %
76 % Spielspaß

Umfangreiche Minispiel-Sammlung mit kuriosen Karnickeln und witzigen, aber simplen Aufgaben.



PS2 Vom Stadion aus betretet Ihr die Minispiele. Nach drei erfolgreich absolvierten Disziplinen öffnet sich das große Tor.



PS2 Kein Spiel für Tierschützer: Beim Kuh-Weitwurf versucht Ihr, das Vieh möglichst weit zu schleudern.

Hasen – normalerweise hoppeln sie über grüne Wiesen, knabbern an Möhren oder lassen Kinderherzen höher schlagen. Ganz anders die Raving Rabbids: Diese durchgeknallten rasierten Karnickel sind alles, nur nicht harmoniebedürftig. Anstatt selbst ein Leben im Käfig zu verbringen, drehen sie den Spieß um und nehmen Hüpf-Ikone Rayman gefangen. Getreu dem Motto 'Brot und Spiele' soll er fortan die Häschen durch die Teilnahme an Minispielen bei Laune halten. Statt Brot gibt's für unseren gliederlosen Helden jedoch nur Klostopfer zu gewinnen. 'Klostopfer', fragt Ihr? Ja, richtig gelesen. Doch dazu später mehr...

Karnickel-Kolosseum

Die Auswahl der Minispiele erfolgt nicht aus einem schnöden Menü heraus, stattdessen werdet Ihr in ein Amphitheater mit fünf Toren geworfen. Unter frenetischer Anfeuerung der Rabbids betretet Ihr einen der vier offenen Durchgänge – ohne zu wissen, welche Herausforderung auf Euch wartet. Nur eines ist gewiss: Abgedreht geht es in jedem der ca. 70 Minispiele zu. Bevor der Wahnsinn seinen Lauf nimmt, bekommt Ihr anhand eines Textes und einer putzigen Häschen-Animation noch kurz die Steuerung erklärt. Außerdem informiert Ihr Euch hier über jeweilige Zielvorgaben wie Zeitlimit oder Trefferzahl. Dann ist es aber soweit: Erreicht beispielsweise beim Kuh-Weitwurf eine bestimmte Weite, spritzt heranstürmenden Bunnies Karottensaft in die Taucherbrille, verdrescht Langohren mit dem Hammer oder ohrfeigt in einem Chor schräg singende Rammler.

Die Bedienung der Spiele unterscheidet sich zwischen den Plattformen grundlegend: Während Ihr auf Sonys Daddelkiste konventionell per Steuerknüppel und Buttons ans Werk geht, nötigen Euch die 'Gladiatoren'-Spiele auf Nintendos Fuchtelkonsole mehr Körpereinsatz ab. Beispiel Kuhweitwurf: Um das Rindvieh vor dem Abwurf auf der PS2 kreisen zu lassen, dreht Ihr möglichst flink den Analogstick. Auf der Wii-Konsole bringt Ihr



Wii Ego-Shooter à la Rayman: Mit der Pümpel-Knarre nehmt Ihr Rabbids aufs Korn. Diese Ballersequenzen tauchen häufig auf – immer an unterschiedlichen Locations.

Merchandise-Mania
Holt Euch die Raving Rabbids nach Hause

"Rayman Raving Rabbids" bezieht viel Charme aus seinen fiesen, aber trotzdem knuddeligen Langohren. Ubisoft weiß um die Wirkung seiner Hauptdarsteller und bietet im Internet unter www.ubi-art.com Merchandise zum Spiel an: Das Repertoire reicht von knuffigen Plastik- und Plüschfiguren bis hin zu modischen T-Shirts. Die Figuren schlagen je nach Größe mit sechs bis zehn Euro zu Buche – T-Shirts kosten ca. 14 Euro. Künftig soll das Angebot noch um Art-Books erweitert werden. Außerdem wird mit dem geheimnissvollen Slogan 'Exklusive Geschenke für jede Bestellung' geworben. Was sich dahinter verbirgt, wird auf der Website aber nicht verraten.




Wii In Eurer Zelle lauscht Ihr Jukebox-Klängen oder kleidet Euch neu ein.


Wii Mit gewonnenen Pümpeln versucht Ihr, das Fenster zur Freiheit erreichen.



Wii Ein Beispiel für die Skurrilität der Minispiele: In einem Chor singt eines der Häschen schief – Ihr müsst herausfinden, welches. Dazu zoomt Ihr an den entsprechenen Mümmelmann heran und verpasst ihm eine saftige Ohrfeige.

das Vieh dagegen mit schweißtreibenden Lasso-Schwüngen der Fernbedienung auf Touren. Der Wurf erfolgt in beiden Fällen auf Knopfdruck. Weiteres Beispiel gefällig? Bei den regelmäßig auftauchenden Rhythmus-Spielen geben Euch seitlich herantanzende Dancefloor-Bunnies den Takt der Musik vor. Sobald sie eine Markierung erreichen, drückt Ihr auf der Playstation die rechte oder linke Schultertaste, um ihnen eine kurze Gesangseinlage abzuringen. Anders auf Wii: Hier schlagt Ihr via Remote oder Nunchuk auf eine imaginäre Trommel.

Veni, vidi, vici

Nach jedem erfolgreich absolvierten Minispiel kehrt Euer wackerer Held mit stolzgeschwellter Brust in die Arena zurück. Doch erst nach dem dritten Sieg öffnet sich das bis dato verschlossene Tor. Also nichts wie hinein: Hier geht Ihr an den Start eines Warzenschwein-Wettrennens oder nehmt per Pümpel-Pistole an Hasenjagden teil. Bei Letzteren bewegt Ihr Euch aus der Ego-Perspektive automatisch über Strand oder Wild-West-Schauplatz und nehmt die Hasen mit Hilfe eines Fadenkreuzes ins Visier. Vor allem auf der Nintendo-Konsole erinnert der Ablauf stark an Lightgun-Shooter – nur, dass Ihr statt einer Plastik-Knarre die Wii-Fernbedienung in der Hand haltet. Auch die Nunchuk-Erweiterung bleibt nicht ungenutzt: Ein kurzer Schüttler sorgt für Munitionsnachschub. Wirklich fordernd fallen die Schusswechsel zwar nicht aus, dafür sorgen eingebaute Gags für Lacher: Feuert Ihr z.B. auf herumstehende Radios, ertönt Musik und die feindlichen Karnickel schwingen Ihr Tanzbein. Das sieht nicht nur witzig aus, sondern ermöglicht es Euch auch, die manischen Tänzer in aller Ruhe auszuschalten.

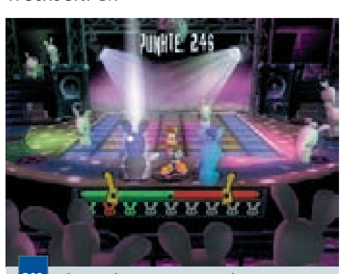
Ruhm und Ehre?

Jetzt aber zurück zu den Klostopfern: Selbige erhaltet Ihr als Siegprämie für bestandene Shooter-Einlagen oder gewonnene Rennen. 'Was für ein bescheidener Preis', denkt sich unser Hüf-Held und pfeffert die Klostopfer anfangs frustriert in die Ecke seiner Zelle. Doch dann macht er eine einschneidende sowie motivationsfördernde Entdeckung: Indem er die Pümpel übereinander an die Wand klebt und die Stiele als Sprossen missbraucht, kann er das hoch oben angebrachte Fenster erreichen. Die Freiheit ruft! Bis es soweit ist, wollen aber noch zahlreiche Spiele gewonnen werden...

Wie es sich für ein Party-Spiel gehört, dürft Ihr mit "Rayman Raving Rabbids" auch wilde Mehrspieler-Feste feiern. Ladet bis zu drei weitere Zocker ein und liefert Euch synchron Lightgun-Schießereien oder Tanzeinlagen. Bei einem Großteil der restlichen Minispiele wird dagegen abgewechselt. *ak*

André Kazmaier

Rabiate Rammler in rotzfrecher Minispiel-Sammlung. In puncto Skurrilität ist "Rayman Raving Rabbids" kaum zu überbieten: Sowohl die Aufmachung als auch die abgedrehten Spiele lassen mich immer wieder in lautes Gelächter ausbrechen – vor allem die durchgeknallten Häschen sorgen für Stimmung. Wer die Wahl zwischen PS2- und Wii-Version hat, greift auf jeden Fall zur letzteren: Die vorbildliche Einbindung der Bewegungssteuerung macht aus den Minispielen nicht nur eine schweißtreibende Angelegenheit, sondern auch eine Riesengaudi. Und dank der unkomplizierten Ideen kommen auch Nicht-Zocker sofort damit zurecht. Allerdings muss ich sagen, dass unter der schillernden Fassade von "Rayman Raving Rabbids" eben doch 'nur' eine weitere Minispiel-Sammlung steckt: Die einzelnen Disziplinen sind extrem simpel gestrickt und wirkliche Süchtigmacher sucht Ihr mit der Lupe. Schade auch, dass Ihr bei Mehrspieler-Partien nicht immer gleichzeitig ran dürft. Dafür stimmt mit ca. 70 Minispielen der Umfang – auch wenn sich manche Disziplinen (wie die Ballereinlagen) etwas oft wiederholen.

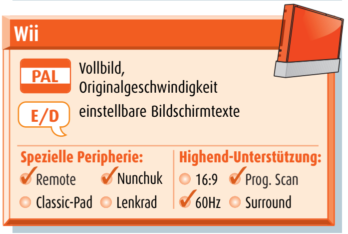

PS2 Disco-King Rayman: Die antanzenden Rabbids geben den Takt an.


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Spieler

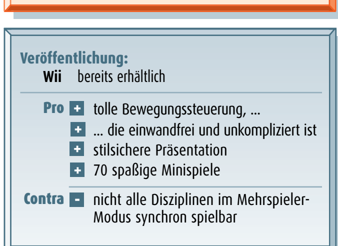
Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 60 Euro


Wii

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote, ✓ Nunchuk, ○ Classic-Pad, ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Prog. Scan, ✓ 60Hz, ○ Surround


Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich

Pro
+ tolle Bewegungssteuerung, ...
+ ... die einwandfrei und unkompliziert ist
+ stilsichere Präsentation
+ 70 spaßige Minispiele

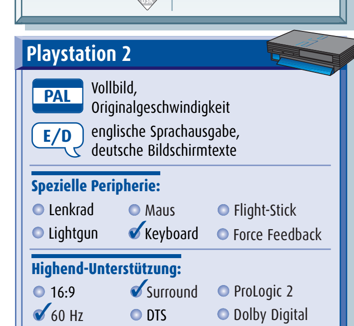
Contra
– nicht alle Disziplinen im Mehrspieler-Modus synchron spielbar


Rayman Raving Rabbids

Wii
Grafik 70 %
Sound 77 %
79 % Spielspaß

Knallige Partyspiele, die dank der Fuchtel-Steuerung einen Tick spaßiger als auf PS2 ausfallen.

Phantasy Star Universe



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	6		
System	PS2	XB	NGC

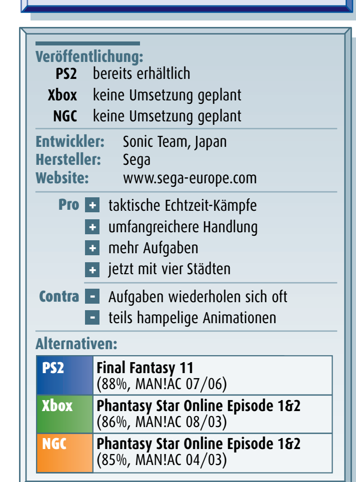
USK-Rating 12 Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ✓ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ taktische Echtzeit-Kämpfe
+ umfangreichere Handlung
+ mehr Aufgaben
+ jetzt mit vier Städten

Contra
- Aufgaben wiederholen sich oft
- teils hampelige Animationen

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 11 (88%, MAN!AC 07/06)
Xbox	Phantasy Star Online Episode 1&2 (86%, MAN!AC 08/03)
NGC	Phantasy Star Online Episode 1&2 (85%, MAN!AC 04/03)



Phantasy Star Universe

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Team-Kämpfe machen im Online-Modus Stimmung, sofern Ihr die korrekten Partner findet.

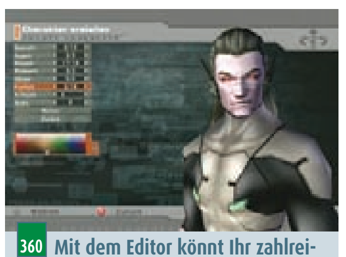


360 Weihnachtsstimmung in der Hunter-Raumstation: Diese Basis wird passend zur Jahreszeit festlich geschmückt. Hier lernt Ihr entspannt neue Spieler kennen, allerdings nur fünf pro Station – für weitere müsst Ihr am Kristall die Basis wechseln.

In der letzten Ausgabe haben wir den Offline-Modus getestet, jetzt durften wir uns endlich online ins "Phantasy Star Universe" wagen. Für den Netzwerk-Modus kassiert Sega jeden Monat knapp zehn Euro, dafür wird die Abenteuerwelt vermutlich in Zukunft wachsen: Ein Planet bleibt derzeit noch gesperrt. Nach dem ersten Start ist außerdem ein Update nötig. Die rund 2,5 MB gehen flott durch die Leitung, belegen aber reichlich Platz auf der PS2-Memcard. Xbox-360-Fans ist das natürlich schnuppe. Egal auf welchem System, nach dem Update erstellt Ihr einen neuen Charakter – den trainierten Helden des Story-Modus könnt Ihr nicht übernehmen.

Das Abenteuer beginnt in der Raumstation der Hunter: Ihr dürft ein eigenes Zimmer einrichten und auf zwei Etagen shoppen. Bis zu sechs Spieler teilen sich eine Zentrale, mit allerorts installierten Kristallen könnt Ihr flink zu anderen Stationen schalten. Das ist auch nötig, denn die Party-Mitglieder sollten etwa denselben Erfahrungslevel besitzen. Dank Headset-Verbindung können sich Xbox-360-Kameraden leichter finden und absprechen. Wenn sich zwei Gleichgesinnte treffen, schließen sie sich zur Party zusammen. Ansonsten funktioniert das Abenteuer wie im Story-Modus: Ihr wählt am Hunterschalter eine neue Mission und lasst Euch zum jeweiligen Einsatzgebiet fliegen.

Die Handlung beginnt bei Kapitel 13 – also genau an der Stelle, wo vorher der Solo-Modus endet: Auch beim Online-Spiel gibt's jede Menge Hand-



360 Mit dem Editor könnt Ihr zahlreiche Details Eures Helden verändern.



360 Nahkämpfer wollen auf einen Streich möglichst viele Monster treffen.



360 Auch im Online-Spiel gibt's KI-Figuren, die Euch mitunter begleiten.

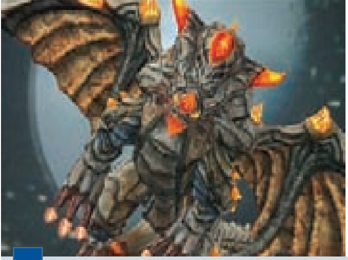
Oliver Ehrle



Mit guten Freunden erlebt Ihr spannende Abenteuer: Mit seinen taktischen Echtzeit-Kämpfen und der einfach gestrickten Welt ist "Phantasy Star Universe" deutlich überschaubarer als etwa "Final Fantasy 11". Neben den Nächte füllenden Sessions könnt Ihr auch mal nur ein bis zwei Stunden auf Monsterjagd gehen, unnütze Märsche gibt es dank Transport zum Einsatzort und Palaver-Skip nicht. Dafür lassen sich aber auch nicht einfach schnell am Marktplatz ein paar Level-15-Spieler zusammenpfeifen, Ihr müsst in diversen Raumstationen etwas mühsam Anschluss suchen. Deshalb sind Online-Verabredungen mit Freunden wichtiger als beim Square-Enix-Konkurrenten. Weil das Universum so neu ist, tummeln sich derzeit vor allem auf der PS2 noch nicht allzu viele Spieler in ihm: Wir begegneten bei unserem Test im besten Fall knapp einem Dutzend Abenteurern. "Phantasy Star Universe" ist ein unkompliziertes Online-Rollenspiel für kurze und lange Ausflüge. Ein echtes Massenerlebnis erwartet Euch dabei aber nicht: Bei nur sechs Spielern pro Raumstation kommt der Universums-Charakter nur eingeschränkt rüber.



PS2 Auf Euren Abenteuern trefft Ihr Verbündete, aber auch KI-Rowdys.





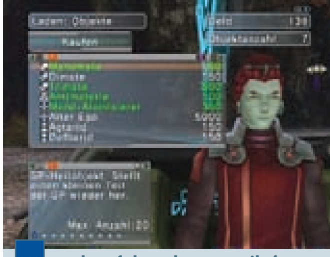
PS2 Obermotze setzen sich eindrucksvoll in Szene (links): Im Kampf umzingeln die Spieler das Monster, es kann sich nur auf einen Angreifer konzentrieren (rechts).

lungsszenen und unvorhergesehene Überraschungen.

Dauerkämpfe

Zunächst zieht Ihr auf eigene Faust los, schließlich will man sich erstmal zurechtfinden. Das gilt auch für die Missionen, die recht knifflig sind: Alle paar Schritte müsst Ihr eine Horde Monster plätten, das zehrt an den Kräften. Erstmal wird trainiert und für Ausrüstung gespart, denn nach dem Ableben dürft Ihr alle Erfahrungspunkte und Schätze behalten. So kloppt Ihr Euch bei jedem Besuch in derselben Mission ein Stück weiter und verscherbelt alle Fundstücke für bessere Ausrüstung und Heilextras. Damit kann man schon mal einem Obermotz auf den Leib rücken: In den taktischen Kämpfen müsst Ihr das Verhalten von Ungeheuern und KI-Konkurrenten genau beobachten und flink ausweichen. Mit den verschiedenen Fern- und Nahkampfwaffen sowie Spezialangriffen können Teamspieler mächtige Drachen geschickt aufs Kreuz legen.

Wie im Story-Modus gibt es übrigens auch KI-Partner, die sich allerdings weniger klug anstellen. *oe*



PS2 Auch auf den Planeten gibt's Händler für die wichtigsten Items.



NEXTGEN-FAKTOR

Detaillierte Texturen und einige neue Effekte: Die Xbox-360-Version wirkt wie ein Update der PS2-Fassung mit ihren Hampel-Animationen.

TV VS HDTV

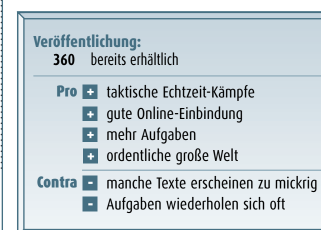
Auf normalen Fernsehern erscheinen einige Texte etwas mickrig: Vor allem die Untertitel gehen in hellen Hintergründen unter.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	6
System	360

USK-Rating  Preis: ca. 60 Euro



Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ taktische Echtzeit-Kämpfe
+ gute Online-Einbindung
+ mehr Aufgaben
+ ordentliche große Welt

Contra
- manche Texte erscheinen zu mickrig
- Aufgaben wiederholen sich oft

Phantasy Star Universe



Xbox 360
Grafik 68 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Die Xbox-360-Version ist grafisch detaillierter, spielt sich aber genau wie die PS2-Version.



Viva Piñata



360 Manchmal werden Piñatas verspeist, damit sich andere Arten fortpflanzen können. Einige Rassen gehen sich auch ohne Eure Fresserlaubnis an die Gurgel.



360 Bloß nicht überwässern: Setzlinge müsst Ihr mit Wasser versorgen. Für die lästige Gartenarbeit könnt Ihr auch eine Gießerin und Erntehelferin einstellen.

Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet Engländer ein Spiel über die typisch deutsche Eigenheit Schrebergarten machen? Und wer hätte gedacht, dass ein solches Spiel so viel Spaß bereitet? Aber bei "Viva Piñata" bewirtet Ihr schließlich kein gewöhnliches Fleckchen Erde – wenngleich die Parzelle anfangs mehr einer Müllkippe als einem Kleingarten-Paradies ähnelt. Mit einer schäbigen Schaufel (das Willkommensgeschenk von Öko-Fräulein Leafos) bewaffnet, kloppt Ihr den Unrat zusammen und den Boden weich. Ein paar Grashalme auf die nackte Erde gestreut und – voilà – der erste Bewohner zieht ins jungfräuliche Gartenidyll ein. Ein kleines schwarzweißes Würmchen könnt Ihr mit ein paar Zentimeter grünen Bodens zum Bleiben überreden. Der Besucher dankt es Euch, indem er sein monochromes Äußeres gegen einen schreiend bunten Fummel tauscht. Wie der Name sagt, handelt es sich bei Tierchen in "Viva Piñata" um mit Süßigkeiten gefüllte, mexikanische Pappmachéfiguren – und genauso sehen sie aus. Nach und nach schauen immer mehr Bewohner in Eurem Schrebergarten vorbei: Fuchs, Frosch und Spatz stellen ganz unterschiedliche Ansprüche, um zu bleiben. Euer Ziel ist es, diese zu erfüllen.

Schöner Wohnen

Anders als in der tierischen Dorfsimulation "Animal Crossing" besitzt Ihr bei "Viva Piñata" kein Alter Ego. Stattdessen interagiert Ihr mit der Umgebung via kreisrundem Cursor, den Ihr mittels Analogstick über den Rasen bugsiert. Objekte von Interesse (ein Tier oder Gegenstand) werden von dem Ring umschlossen, weiterführende Aktionen bestätigt Ihr über die X-, Y-, B- und A-Tasten. Die Steuerung ist ebenso simpel wie Eure Standardausrüstung als Hobbygärtner: Gras, Schaufel und Gießkanne sind unbegrenzt nutzbar, alles andere bekommt Ihr beim Dorfladen von Madame Costalot. Die Dame verscherbelt, was Ihr braucht, um Euren Garten in ein Piñata-Paradies zu verwandeln. Während Zäune, Fackeln und Steinplatten eher der optischen Verschönerung dienen, sind es vor allem die praktischen Waren, auf die Ihr Euer Augenmerk richtet: Aus Samen züchtet Ihr Obst, Gemüse, Blumen, Beerensträucher sowie Bäume und verkauft die Ernte gewinnbringend oder –was viel wichtiger ist– lockt neue Bewohner damit an. Die Auswahl an Pflanzen wird dabei ständig erweitert. Neues Grünzeug bekommt Ihr beispielsweise von Seedos, einem verschrobenen Pflanzenkundler, geschenkt. Sprießen alsbald Kürbis, Tulpe und Erdnussbaum in Eurem Garten, werden auch die tierischen Besucher illustrer. 60 Arten gibt es in "Viva Piñata" zu entdecken, wobei längst nicht alle so harmlos sind wie das kleine Würmchen zu Beginn. Saure Piñatas, erkennbar an der rot-schwarzen Fellfärbung, vergiften Eure

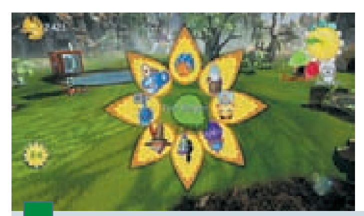


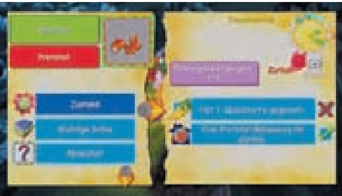
360 Saure Piñatas hinterlassen saure Bonbons – und davon werden Eure Tiere krank. Wollt Ihr das giftige Tier bekehren, müsst Ihr bestimmte Kriterien erfüllen.

Janina Wintermayr

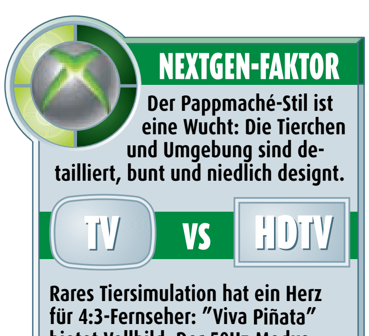


Vorsicht, Suchtgefahr! "Viva Piñata" hat mich mit seinen knuffigen Viechern, der liebenswürdigen Präsentation und dem herrlich unkomplizierten Spielprinzip sofort in seinen Bann gezogen. Doch das ruhige Leben der Gartenbewohner ist trügerisch: Zwar könnt Ihr Euch stundenlang am putzigen Gebaren Euer Tierchen erfreuen, doch kann's auch ganz schön hektisch werden: Piñatas werden krank und unglücklich, Lieferaufgaben wollen erfülllt, Tiere angelockt, Planzen gegossen werden und, und, und... Das Spiel läßt Euch allerdings ziemlich im Regen stehen, wenn es darum geht, herauszufinden, was Eure Piñatas am liebsten fressen usw. Wer sich davon und der umständlichen Menüführung nicht abschrecken läßt, kommt von "Viva Piñata" so schnell nicht mehr los.





360 Das Menü (links) nervt durch umständliche Bedienung. Dagegen findet Ihr (fast) alle relevanten Informationen zu einem Tier auf dessem persönlichen Infoblatt.


NEXTGEN-FAKTOR

Der Pappmaché-Stil ist eine Wucht: Die Tierchen und Umgebung sind detailliert, bunt und niedlich designt.

TV VS HDTV

Rares Tiersimulation hat ein Herz für 4:3-Fernseher: "Viva Piñata" bietet Vollbild. Der 50Hz-Modus wird jedoch nicht unterstützt.



360 Bevor Euer Garten zum prachtvollen Piñata-Domizil wird, müsst Ihr viel Zeit investieren. Die Mühe lohnt sich schon allein wegen der fantastischen Grafik.



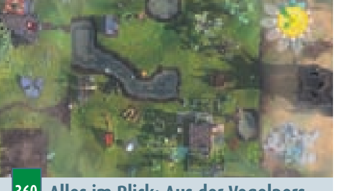
360 Armer Piepmatz: Kranke Piñatas jammern herzzerreißend. Holt Ihr nicht schnell den Doktor, zerspringen die Tierchen in tausend Stücke.

Gartenbewohner. Auch solche Tiere könnt Ihr sesshaft machen, indem Ihr bestimmte Vorgaben erfüllt – diese sind nur etwas spezieller als bei normalen Besuchern. Was Ihr dafür tun müsst, erfahrt Ihr, wenn Ihr den Cursor auf das Piñata lenkt und das Infoblatt aufruft. Auf dem 'Beipackzettel' ändert Ihr außerdem den Namen des tierischen Bewohners und lest die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Paarung ab. Denn habt Ihr ein Tier zum Bleiben überredet, könnt Ihr für Nachwuchs sorgen. Was es in jedem Fall braucht, ist eine Behausung. Die baut ein Helfer für Geld am Platz Eurer Wahl auf. Doch die Verkuppelung klappt erst, wenn Ihr verliebte Pinatas durch ein simples Labyrinth zueinander führt.

Für die ganze Familie

Gartenpflege und Zucht haben eines zum Ziel: Piñatas für eine standesgemäße mexikanische Kindergeburtstagsfeier zu liefern. Kommt Ihr der gelegentlichen Forderung nach einem oder mehreren Tieren nach, werdet Ihr mit Süßigkeiten belohnt und der Wert Eurer Piñatas steigt. Schließlich könnt Ihr Eure Gartenbewohner via Xbox Live auch an Freunde verschicken.

"Viva Piñata" ist besonders für Kinder geeignet: Im Menü lässt sich eine simplere Steuerung einstellen, außerdem können sich jederzeit Mitspieler einklinken und die Kontrolle übernehmen. Doch auch ältere Zocker verfallen dem Charme der putzigen Figuren auf der Stelle. *jw*



360 Alles im Blick: Aus der Vogelperspektive wacht Ihr über Euer Gartenreich.

André Kazmaier

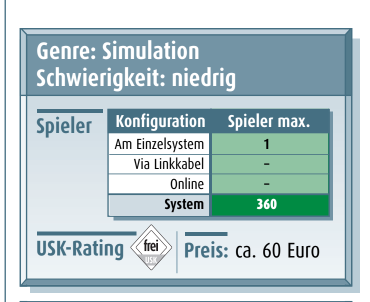
Bravo, Rare! "Viva Piñata" ist stilsicher bis ins letzte Polygon: Die Papptierchen sehen einfach unglaublich knuffig aus und die Umgebung könnte direkt einem Pixar-Streifen entsprungen sein. Und trotzdem ist es nicht die bezaubernde Grafik, die mich dauerhaft vor den Bildschirm fesselt, sondern das süchtig machende Spielprinzip: Stunde um Stunde vergeht und ich habe immer noch nicht alle Piñata-Arten zu Gesicht bekommen – also zocke ich einfach noch eine Stunde, und noch eine, und noch eine... "Viva Piñata" findet zudem die goldene Mitte zwischen selbständig dahinwuselndem Tierpark und Interaktionsmöglichkeiten – das garantiert Spaß für Jung und Alt. Kleiner Kritikpunkt: Anfangs wird der Spielfluss von einem regelrechten Tutorial-Gewitter gehemmt.



360 Bevor es zum Techtelmechtel zwischen zwei Tierchen kommt, müsst Ihr einen simplen Hindernisparcours bereisen.



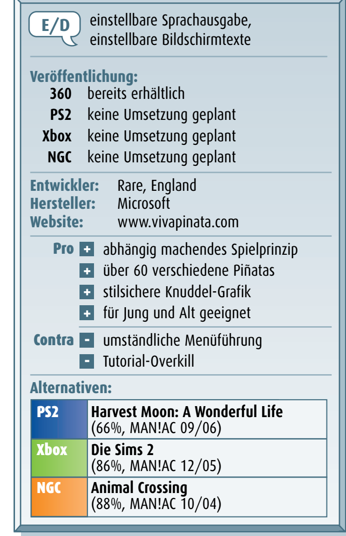
360 Costalots Laden hat rund um die Uhr geöffnet und führt Samen, Obst, Gemüse, Süßigkeiten und allerlei Gartenzubehör.


Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro


E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

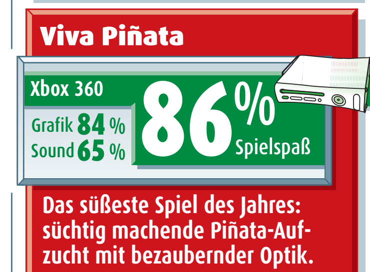
Entwickler: Rare, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.vivapinata.com

Pro
- + abhängig machendes Spielprinzip
- + über 60 verschiedene Piñatas
- + stilsichere Knuddel-Grafik
- + für Jung und Alt geeignet

Contra
- – umständliche Menüführung
- – Tutorial-Overkill

Alternativen:

PS2	Harvest Moon: A Wonderful Life (66%, MAN!AC 09/06)
Xbox	Die Sims 2 (86%, MAN!AC 12/05)
NGC	Animal Crossing (88%, MAN!AC 10/04)


Viva Piñata

Xbox 360
Grafik 84 %
Sound 65 %
86 % Spielspaß

Das süßeste Spiel des Jahres: süchtig machende Piñata-Aufzucht mit bezaubernder Optik.





Wii Play



Wii Mii-Gewimmel: Wer den Überblick behält und schnell zielen kann, der findet die gesuchten Miis als erster und kassiert ordentlich Punkte.

Wii Schützenfest: Ballert auf Dosen, Enten, Tontauben und Zielscheiben.



Wii Tischtennis: Bewegt den Schläger zum Ball, geschlagen wird automatisch.



Wii Billard: Zieht die Fernbedienung zu Euch heran und stoßt dann nach vorn.



Wii Mii-Posenspiel: Passt die Haltung Eures Mii den Seifenblasen an.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: sehr einfach

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating: frei — Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.wii.nintendo.de

Pro
+ Wii-Fernbedienung inklusive
+ nutzt viele Fähigkeiten der Steuerung…

Contra
- …jedoch nicht immer gut spielbar
- manche Disziplinen äußerst spaßarm
- nur neun Minispiele
- minimalistische Präsentation

Alternativen:

PS2	keine vorhanden
Xbox	keine vorhanden
NGC	keine vorhanden



Die gute Nachricht gleich vorweg: "Wii Play" ist kein Vollpreistitel, sondern analog zu "Wii Sports" als Dreingabe zur erworbenen Hardware zu verstehen. Die neun Minispiele sind nur in Verbindung mit dem Kauf einer Wii-Fernbedienung erhältlich und kosten somit eigentlich nur zehn Euro.

Für diesen Preis bietet Nintendo eine kleine Sammlung an Disziplinen, die vor allem schnell und einfach mit den Möglichkeiten der Fernbedienung vertraut machen soll. So schießt Ihr im Moorhuhn-Klon 'Schützenfest' wie mit einer Lightgun mittels Fadenkreuz auf unvermittelt erscheinende Objekte. Gelegentlich erscheinen auch die Miis – trefft Ihr den eigenen, hagelt's Strafpunkte. Ähnlich rabiat geht es in 'Panzerkiste' zur Sache: Manövriert einen Panzer mit dem Steuerkreuz oder der Nunchuk-Erweiterung durch simpel aufgebaute Areale, sucht Deckung und feuert auf gegnerische Kettenfahrzeuge, alternativ platziert Ihr Minen.

Weitaus friedlicher verläuft das 'Mii-Posenspiel': Fügt Euren Mii in seifenblasenartige Schablonen ein, die von oben ins Bild purzeln. Wählt hierfür eine von drei Posen und dreht Euren Mii mittels Handgelenk, bis er hineinpasst – als kleine Hilfestellung frieren manche Blasen die Zeit für einen Augenblick ein.

Zu kompliziert? Dann schwingt Euch auf den Rücken einer Strick-Kuh und meistert einen Hürdenlauf, bei dem Ihr zahlreiche Vogelscheuchen über den Haufen rennt, um Punkte zu sammeln. In 'Wilde Kuh' haltet Ihr die Fernbedienung waagrecht und steuert wie mit einem Lenkrad, zum Springen über Hindernisse reißt Ihr die Steuereinheit in die Höhe.

Weniger hektisch ist es beim 'Angeln' – vor spartanischer Kulisse konzentriert Ihr Euch auf das Wesentliche: Haltet Eure Angelschnur ins Wasser und wartet, bis ein dicker Brocken am Haken hängt. Dann schnell den Wii-Controller nach oben gerissen und der Fisch ist Euch sicher!

Das 'Mii-Gewimmel' wiederum erfordert eine schnelle Auffassungsgabe, schließlich gilt es, nach unterschiedlichen Vorgaben (z.B. 'Finde den Schnellsten') bestimmte Mii-Figuren aufzuspüren.

Spaß und Sportliches

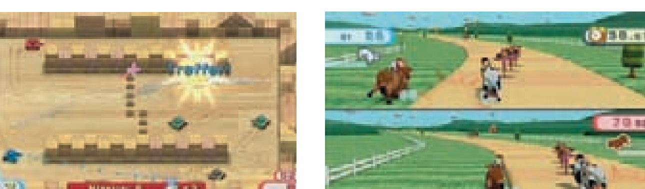
Neben den Spaßdisziplinen bietet 'Wii Play' auch vereinfachte Versionen diverser Sportarten. Spielt im Pong-Verschnitt 'Laser Hockey' um die meisten Tore oder liefert Euch einfache Duelle im 'Tischtennis'. Der Ball darf zwar angeschnitten werden, mehr taktische Finesse dürft Ihr jedoch nicht erwarten. Kniffliger wird's beim 'Billard': In der Simpel-Variante der Vorlage locht Ihr mit möglichst wenigen Zügen vorgegebene Kugeln ein. Wer in der Mehrspielerpartie die falsche anspielt, muss den Queue abgeben – der Gegner darf die weiße Murmel dann frei platzieren. *mh*

Michael Herde

Entdecke die Möglichkeiten? Offensichtlich dient "Wii Play" in erster Linie zur Demonstration der Wii-Steuerung. Die Grundfunktionen der Fernbedienung werden unterstützt und unterschiedlich erfolgreich in minimalistisch inszenierte Minispiele integriert. So ärgere ich mich wiederholt über die unsaubere Rotationsabfrage des 'Posenspiels', freue mich aber gleichzeitig darüber, dass ich bestimmte Miis problemlos im 'Gewimmel' greifen kann – übrigens das Highlight der wenig umfangreichen Sammlung. Disziplinen wie Tischtennis oder Angeln langweilen leider im Rekordtempo, generell fesselt "Wii Play" nur für extrem kurze Zeit. Zu primitiv und öde sind die Spielchen geraten, auch wenn sie nur einen Zehn-Euro-Zusatzkauf beim Erwerb der Fernbedienung darstellen.



Wii Laser-Hockey: zwei Schläger, zwei Tore und ein Ball – Neon-Pong!

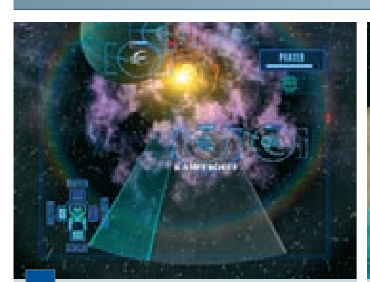






Wii Panzerkiste, Wilde Kuh, Angeln (von links): Im Panzerkrieg kommt optional die Nunchuk-Erweiterung zum Einsatz, für die Rinderraserei verwendet Ihr die Wii-Fernbedienung wie ein Lenkrad. Fischefangen indes ist in jeder Hinsicht minimalistisch.

Star Trek: Encounters



PS2 Chaos im All: Wir sehen vor lauter Schiffen die Enterprise nicht.



PS2 Ganz schön fade: Warp-Signaturen im Weltraum verfolgen.

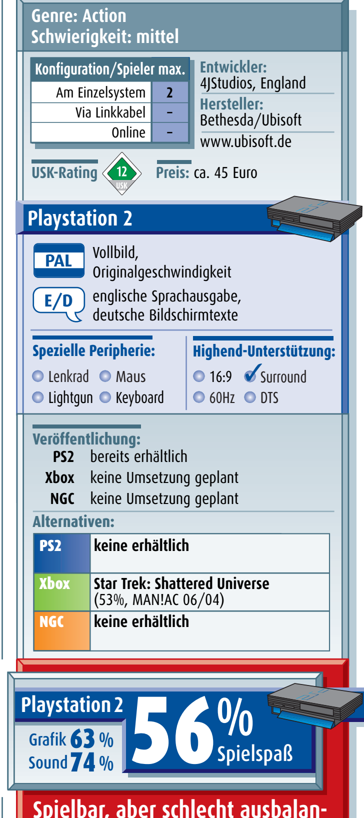
Lange ist es her, seitdem die Crews von Föderationsschiffen den virtuellen Weltraum erkunden durften – und die wenigen Vorstöße, die sie ins Universum der Videospiele wagten, waren nicht eben von Erfolg gezeichnet.

Jetzt versuchen die Crews von Enterprise & Co. ihr galaktisches Glück noch einmal: Mit den unterschiedlichsten Schiffen aus insgesamt 40 Jahren "Star Trek" traut Ihr Euch in die Raumschlacht gegen interstellare Schurken aus sämtlichen TV-Serien – Romulaner wollen Euch ebenso an die Schutzschilde wie Klingonen, und sie alle eröffnen in Echtzeit Phaser- bzw. Torpedo-Feuer auf Euer Schiff. Ihr indes beobachtet von oben, wie gleißende Energiegeschosse durchs All trudeln, kontert Eurerseits mit regem Schultertasten-Beschuss und wechselt mit L1 bzw. L2 auf eines von drei unterschiedlichen Höhen-Niveaus. Nur so seid Ihr mit Euren Widersachern jederzeit obenauf, vermeidet Rempeleien mit Weltraumschrott oder Minen und durchfliegt bei den Übungs-Parcours schimmernde Energieportale. Mittels Digi-Pad verteilt Ihr Eure Energie auf die unterschiedlichen Schiffssysteme, um im Kampf jeweils bei Schilden, Waffen oder Aufklärungs-Technik für mehr Leistungsfähigkeit zu sorgen. *rb*

Robert Bannert



Ist die "Star Trek"-Lizenz inzwischen so wertlos, dass man ihr so etwas angedeihen lässt, um Entwicklungskosten zu sparen? Anstelle eines vollwertigen Weltraum-Abenteuers mit Charakteren, spannender Handlung und viel "Star Trek"-Ambiente serviert uns Bethesda eine ebenso lieblose wie austauschbare Arcade-Ballerei mit einem Hauch von Enterprise. Ein umfangreiches Raumschiff-Angebot und vorlagengetreu gestaltete Vehikel sind zwar ein netter Ansatz, aber ohne Besatzung wirken fette Galaxy-Schiffe und ihre stählernen Kollegen nur halb so interessant. Aufregender ist da schon die witzige Steuerung: Die erscheint zunächst zwar reichlich verfahren, bringt durch ihr akkurates Trägheitsmodell aber wenigstens kurzfristig Spaß.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 4JStudios, England
Hersteller: Bethesda/Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Star Trek: Shattered Universe (53%, MAN!AC 06/04)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 63 %
Sound 74 %
56 % Spielspaß

Spielbar, aber schlecht ausbalanciert und auf Dauer ermüdend: Arcade-Ballerei von der Stange.

Star Trek: Legacy





360 Selten seht Ihr von Euren Widersachern mehr als ein weit entferntes Polygon-Konstrukt im All. Kommen die Schurken näher, ist's oft auch schon zu spät.



360 Mit erkämpften Kommandopunkten kauft Ihr neue Schiffe.

Wie "Encounters" versetzt Euch "Legacy" in die Rolle eines frischgebackenen Raumschiff-Kapitäns – je nach Kampagne und Epoche sitzt Ihr auf dem Kommandosessel eines menschlichen, klingonischen, romulanischen oder anderen Modells. Anders als die Kollegen von der PS2-Front setzt US-Entwickler Mad Doc für die Ausschlachtung von 40 Jahren galaktischer Forschung und Eroberung auf das Genre Echtzeit-Strategie: Wählt mit dem D-Pad ein Schiff oder gleich mehrere aus Eurer Miniatur-Flotte, setzt per Marker den Kurs für Impulsantrieb bzw. Warp fest, bugsiert anschließend feindliche Vehikel in die Zielerfassung und lasst dann via Schultertaste Phaser oder Photonentorpedos sprechen: Erstere eignen sich besonders für den Kampf auf kurze Distanz und schwächen die feindlichen Schutzschilde, mit Letzteren gebt Ihr dem zuvor wehrlos-gephaserten Ziel den Rest. *rb*

Robert Bannert

"Star Trek" als Echtzeit-Spektakel im virtuellen Weltraum: Klingt theoretisch toll, erweist sich hier aber schnell als Ärgernis. Von der völlig überfrachteten Steuerung über wild vor sich hin clippende Polygonzerstörer bis hin zum sich ständig wiederholenden 'Raumschiff anwählen und abschießen'-Konzept hat Entwickler Mad Doc sein Ziel um gleich mehrere Lichtjahre verfehlt. Einzig das große Raumschiffangebot und die akustisch vorbildliche Inszenierung sorgen dafür, dass beim Durchfliegen des bockschweren "Star Trek"-Abenteuers zumindest ein Hauch von Kult-Ambiente aufkommt. Ansonsten verbringt der Raumschiffkapitän seine Zeit damit, sich Knoten in die Finger zu fummeln und über planloses Geballere an der Grenze zur Unspielbarkeit zu schimpfen.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Mad Doc, USA
Hersteller: Bethesda/Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Xbox 360

E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	Star Trek: Shattered Universe (53%, MAN!AC 06/04)
NGC	keine erhältlich

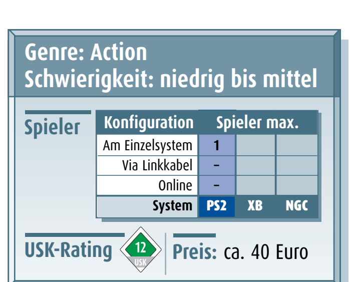
Xbox 360
Grafik 59 %
Sound 75 %
50 % Spielspaß

Großer "Star Trek"-Flugpark, der an überfrachteter Steuerung und mieser Spielbalance scheitert.





Bionicle Heroes

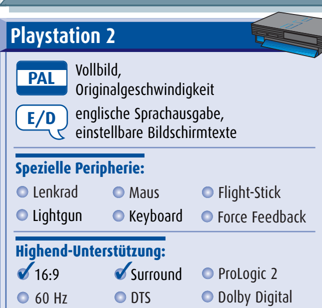


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D – englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

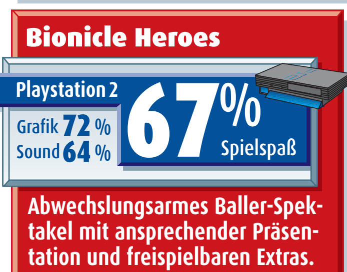
Entwickler: Traveller's Tales, UK
Hersteller: Eidos
Website: www.bionicleheroes.com

Pro
+ stimmige Präsentation
+ einsteigerfreundliche Steuerung
+ aufrüstbare Charaktere

Contra
- kaum spielerische Abwechslung
- nervige Zielaufschaltung
- unübersichtliche Kamera im 4:3-Modus

Alternativen:

PS2	Lego Star Wars 2 (75%, MAN!AC 11/06)
Xbox	Lego Star Wars 2 (75%, MAN!AC 11/06)
NGC	Lego Star Wars 2 (75%, MAN!AC 11/06)



Bionicle Heroes

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 64 %
67 % Spielspaß

Abwechslungsarmes Baller-Spektakel mit ansprechender Präsentation und freispielbaren Extras.



360 Als einer von sechs Bionicle-Spielzeugrobotern beharkt Hewkii Plastikgegner mit Raketen. Je weiter Ihr Eure Waffen aufrüstet, desto wuchtiger werden die Effekte – sammelt deshalb fleißig herumliegende Lego-Bausteine ein!

Großes Unheil bedroht die friedliche Insel Voya Nui. Die fiesen Piraka haben sich die Maske des Lebens unter den Nagel gerissen und alle Bewohner unter Ihre Kontrolle gebracht. Nur die sechs Toa-Krieger können den Schurken mit der Macht Ihrer Masken Einhalt gebieten.

Nach dieser simplen Einleitung schickt Euch "Lego Star Wars"-Entwickler Traveller's Tales ins Spielzeug-Gefecht. Statt knuffiger Sternenkrieger steuert Ihr die aktuelle Garde der Lego-Plastikroboter durch 25 Abschnitte. Durchquert im Dauerfeuer den Dschungel oder die Wüsten von Voya Nui und bezwingt unwirtliche Höhlen, Lavalandschaften sowie verschneite Gebirge.

In "Resident Evil 4"-typischer Perspektive späht Ihr über die Schulter Eures Toa-Roboters, der sich stets am linken Bildrand aufhält. Gesteuert wird mit dem linken Analogstick – nehmt Ihr den Trigger hinzu, gleitet Ihr seitwärts. Ein Laserstrahl visiert selbstständig Gegner an, manuelles Aufschalten oder Wechseln zwischen den Gegnern ist nicht möglich. Das macht "Bionicle Heroes" zwar einsteigerfreundlicher, nimmt den Gefechten aber etwas Dynamik. Anstatt Waffen zu sammeln, klaubt Ihr herumliegende Masken auf und dürft so zwischen maximal sechs Toa nach Belieben hin- und herwechseln, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen.

Gemeinsam stark

Jaller besitzt einen Flammenwerfer und ist immun gegen Hitze, Nuparu

Michael Herde

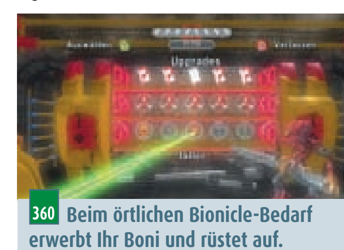
OAARGÄHHN

Von Charme und spielerischer Freiheit: Bei "Lego Star Wars" habe ich noch Bauklötze gestaunt und mich kaputt gelacht, das neue Werk aus dem Hause Traveller's Tales aber langweilt mich sehr. An der effektgespickten Präsentation, die auf beiden Systemen nahezu ebenbürtig daherkommt, liegt das sicherlich ebenso wenig wie an den freispielbaren Boni. Vielmehr ist das Abenteuer der Plastikroboter völlig charmefrei und kaum witzig. Auch mangelt es schlichtweg an spielerischer Freiheit: Die automatische Zielfunktion und die fehlende Option, zwischen den Gegnern durchzuschalten, erstickt jegliche taktische Finesse im Keim. Stupides Ballern ist mir zu öde, vor allem, wenn ich einen Feind im Hintergrund anvisieren muss, während ein anderer vor meiner Nase zum Sprung ansetzt. Aufgrund der Kameraposition verliert Ihr besonders im 4:3-Bildformat schnell mal die Übersicht und als Folge Energie. Allzuschnell stirbt Ihr glücklicherweise nicht, denn zu viele Treffer rauben erstmal die angewählte Maske. Ihr müsst demnach bis zu sechs Leben aushauchen, ehe das Game Over droht. Wer ein Lego-Spiel sucht, greift besser zur "Star Wars"-Variante!

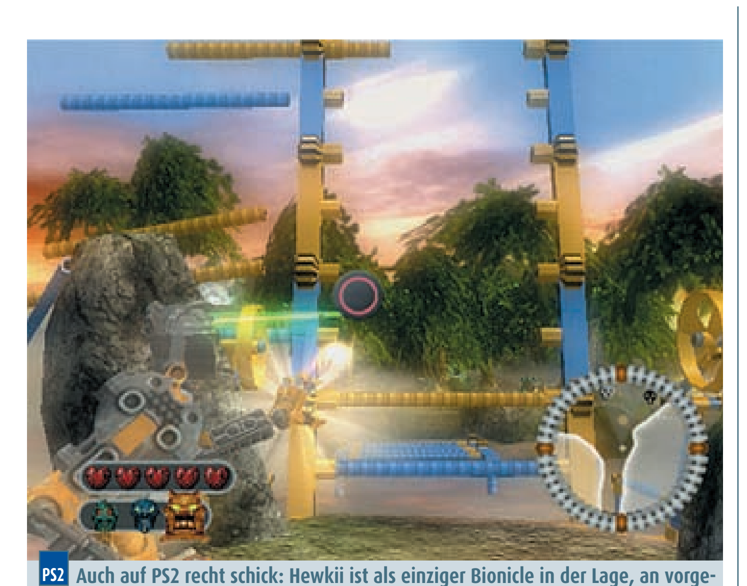
360 Die nervige Zielautomatik visiert schon mal den falschen Gegner an.



360 Scharfschütze Matoro nimmt Widersacher aus der Ferne auf's Korn.

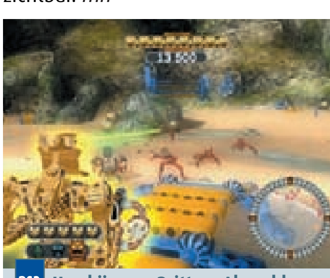


360 Beim örtlichen Bionicle-Bedarf erwerbt Ihr Boni und rüstet auf.

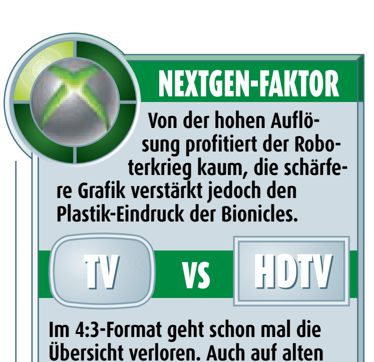


PS2 Auch auf PS2 recht schick: Hewkii ist als einziger Bionicle in der Lage, an vorgegebenen Plätzen Hilfsmittel zu aktivieren. Hier baut er eine Brücke zusammen.

verschießt Bomben und kann an markierten Wänden emporklettern. Essenziell ist vor allem Hewkiis Telekinese-Fähigkeit, mittels derer Ihr wie in "Lego Star Wars" Tore öffnet, Schalter betätigt oder Brücken baut. Der monotone Baller-Alltag Eures Toa wird aufgelockert durch unzählige Lego-Bausteine, die Ihr überall aufsammeln könnt. Beim Händler kauft Ihr damit zwischen den einzelnen Abschnitten allerlei Nützliches: Neben mehr oder weniger brauchbaren Tipps bietet der Krämer Bonuslevels und diverse Charakter-Upgrades feil. Diese benötigt Ihr, um absolvierte Abschnitte erneut zu besuchen und bislang unzugängliche Bereiche nach Geheimnissen zu durchsuchen.
Die dänischen Klötzchen dienen jedoch nicht nur als Zahlungsmittel, sie füllen auch Eure Heldenleiste. Sobald Ihr eine bestimmte Menge eingesammelt habt, wechselt Ihr für kurze Zeit in den Helden-Modus: Als gülden glänzender Bionicle-Roboter verfügt Ihr über erhöhte Feuerkraft und könnt goldene Kreaturen aktivieren, die versperrte Wege für Euch freiräumen – vor allem bei den Piraka-Endbossen ist das meist unverzichtbar. *mh*



PS2 Hewkii, zum Dritten: Als goldener Held verfügt Ihr über neue Fähigkeiten.

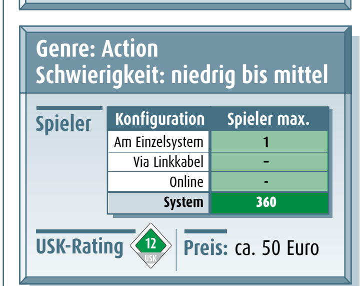


NEXTGEN-FAKTOR

Von der hohen Auflösung profitiert der Roboterkrieg kaum, die schärfere Grafik verstärkt jedoch den Plastik-Eindruck der Bionicles.

TV VS HDTV

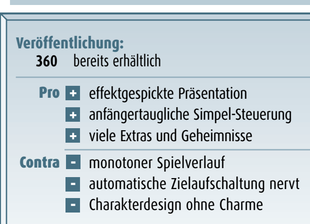
Im 4:3-Format geht schon mal die Übersicht verloren. Auch auf alten TVs überzeugen die Effekte, die Schriften bleiben problemlos lesbar.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	360

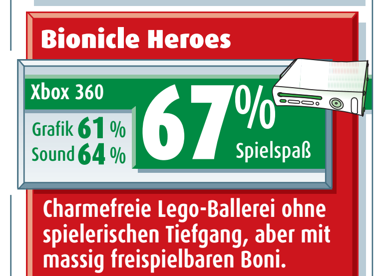
USK-Rating 12 Preis: ca. 50 Euro



Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
- effektgespickte Präsentation
- anfängertaugliche Simpel-Steuerung
- viele Extras und Geheimnisse

Contra
- monotoner Spielverlauf
- automatische Zielaufschaltung nervt
- Charakterdesign ohne Charme



Bionicle Heroes

Xbox 360
Grafik 61 %
Sound 64 %
67 % Spielspaß

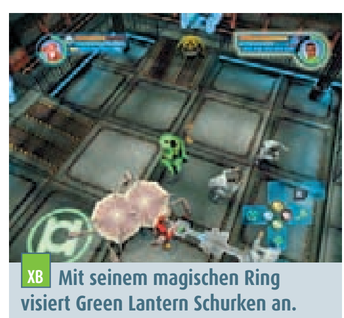
Charmefreie Lego-Ballerei ohne spielerischen Tiefgang, aber mit massig freispielbaren Boni.

Justice League Heroes

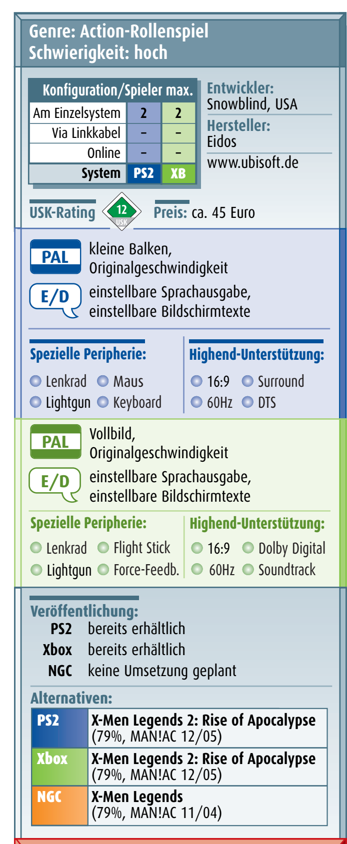


PS2 Während Batman durch die Lüfte flattert, schleudert Superman Fahrzeuge herum – in "Justice League Heroes" sind stets zwei Helden gleichzeitig unterwegs.

In der DC-Superheldenprügelei zieht Ihr wahlweise mit einem menschlichen oder KI-gesteuerten Kumpanen in den Kampf gegen die Schergen des Superschurken Brainiac. Vermöbelt Roboter, Bienenwesen oder quallenähnliche Mutanten mit Fäusten, Tritten und charaktertypischen Spezialfähigkeiten. Letztere dürft Ihr während Eures Abenteuers ordentlich aufmotzen. Besonders rabiate Naturen greifen sich herumstehendes Inventar wie Autos, Laternenpfosten oder Mülltonnen und heizen den hartnäckigen Widersachern ein. Leider ist das Superhelden-Gekloppe nur mäßig unterhaltsam. Schuld daran ist in erster Linie die miese Balance der Kämpfe: Im Getümmel bemerkt Ihr Energieverlust meist erst, wenn es fast schon zu spät ist. Dann müsst Ihr erstmal blöde herumlaufen, bis sich die Energieleiste erholt hat – nur um im Anschluss durch einen Angriff von außerhalb des Bildschirms dahingerafft zu werden. Die KI der CPU-Kollegen ist kaum vorhanden, die individuellen Fähigkeiten Eurer Helden leiden ebenfalls unter schlechter Balance. *mh*



XB Mit seinem magischen Ring visiert Green Lantern Schurken an.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	-	-
Online	-	-

Entwickler: Snowblind, USA
Hersteller: Eidos
www.ubisoft.de

USK-Rating 12 Preis: ca. 45 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse** (79%, MAN!AC 12/05)
Xbox	**X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse** (79%, MAN!AC 12/05)
NGC	**X-Men Legends** (79%, MAN!AC 11/04)



Playstation 2
Grafik 70 %
Sound 63 %
54 % Spielspaß

Xbox
Grafik 70 %
Sound 63 %
54 % Spielspaß

Aufmarsch der DC-Superheldentruppe mit ordentlicher Präsentation, aber spielerischen Mängeln.



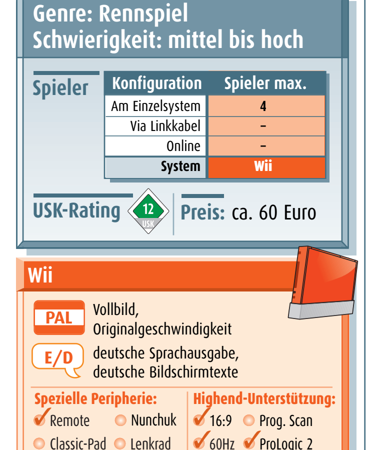
Tony Hawk's Downhill Jam



Wii Bei Grinds fällt das Balancieren erstaunlich leicht.



Wii Passanten, die sich während der Rennen aus der Deckung trauen, bestraft Ihr einfach mit Missachtung oder Ihr fahrt sie kurzerhand über den Haufen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

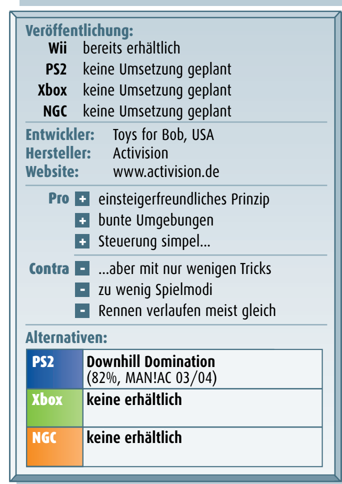
Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Wii

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote, ○ Nunchuk, ○ Classic-Pad, ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Prog. Scan, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:

Wii	bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Toys for Bob, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ einsteigerfreundliches Prinzip
+ bunte Umgebungen
+ Steuerung simpel...

Contra
- ...aber mit nur wenigen Tricks
- zu wenig Spielmodi
- Rennen verlaufen meist gleich

Alternativen:

PS2	Downhill Domination (82%, MAN!AC 03/04)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



Tony Hawk's Downhill Jam

Wii
Grafik 65 %
Sound 73 %
70 % Spielspaß

Spaßiges Abfahrtsrennen auf Rollen, das das Trickpotenzial der Serie kaum ausnutzt.

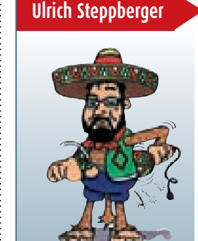
Im achten Jahr der "Tony Hawk"-Serie hat sich Activision dazu entschieden, die erfolgreiche Trendsportserie aufzusplitten: Statt wie bisher ein Spiel für alle Plattformen zu entwickeln und mehr oder weniger gut funktionierende Anpassungen wegen z.B. geringerer Buttonzahl vorzunehmen, gibt es dieses Jahr zwei unterschiedliche Titel. Sony- und Microsoft-Konsolen werden mit der klassischen Variante "Project 8" versorgt, Nintendo-Skater treten dagegen zum "Downhill Jam" an. Eine vernünftige Entscheidung, denn die komplexe Pad-Belegung der anderen Systeme wäre auf dem Wii nicht möglich.

Vollgas nach unten

Natürlich sind auf Nintendos neuer Konsole weiterhin Tricksereien möglich (wenn auch das Arsenal deutlich abgespeckt wurde), im Mittelpunkt stehen aber nun die namensgebenden Abfahrtsläufe. Die acht Schauplätze rund um den Globus haben nämlich eine Gemeinsamkeit: Vom Start weg geht es stetig bergab bis zur Ziellinie. Als Solist tretet Ihr zur Challenge an, bei der Ihr Euch durch jede Menge Läufe arbeitet und Punkte für gute Platzierungen sammelt. Meistens geht es einfach darum, als Erster am Ziel zu sein, manchmal fahrt Ihr aber auch allein und sollt durch Slalomtore rollen oder möglichst viele Passanten umhauen. Apropos hauen: Die direkten Konkurrenten können natürlich ebenfalls mit einem freundlichen Hieb vom Brett geworfen werden. Nutzt Ihr Sprünge und Geländer, um Tricks und Grinds auszuführen, füllt Ihr die 'Zone-Bone'-Leiste – ist sie voll, verpasst Ihr Eurem Skater kurzzeitig einen Temposchub.

Spielt Ihr allein, gibt es außer der Challenge nur die Möglichkeit, sich einen eigenen Charakter zu basteln, der sich dann zu Veteran Tony Hawk und einer Hand voll skurriler Typen gesellt. Versammelt Ihr mehrere menschliche Rollbrettfans vor der Glotze, dürft Ihr bis zu viert im Splitscreen um die Wette fahren. Dafür benötigt Ihr nur die Wii-Fernbedienung, das Nunchuk bleibt bei der Steuerung außen vor: Gelenkt wird durch simples Neigen, die verschiedenen Trickkombinationen führt Ihr mittels 1- und 2-Tasten sowie dem Steuerkreuz aus. *us*

Ulrich Steppberger



Der etwas andere Tony: Ein Lob hat sich Activision mit "Downhill Jam" auf jeden Fall verdient – eine komplett neue Entwicklung statt einer direkten Portierung, die wahrscheinlich nicht gut funktioniert hätte, ist die bessere Lösung. Allerdings hätten sich die Designer etwas mehr Mühe machen können – wieso hat z.B. die DS-Variante (Test auf Seite 95) mehr Spielmodi und abwechslungsreichere Herausforderungen. Gut, auf dem Wii gibt's dafür ein paar zusätzliche Strecken, aber gerade für Solisten ist die Auswahl geradezu spartanisch. Grafisch wird solide, aber unspektakuläre Kost geboten. Die Steuerung funktioniert ordentlich, ist aber nicht übermäßig exakt. Der "Downhill Jam" ist letztlich ein netter Rennspielspaß für zwischendurch, aber eben auch nicht mehr.



Wii Manchmal zählt nicht einfach der erste Platz: Hier müsst Ihr z.B. durch möglichst alle Wegtore fahren.



Wii Spielt Ihr im Splitscreen gegeneinander, machen sich CPU-Konkurrenten rar.

GT Pro Series

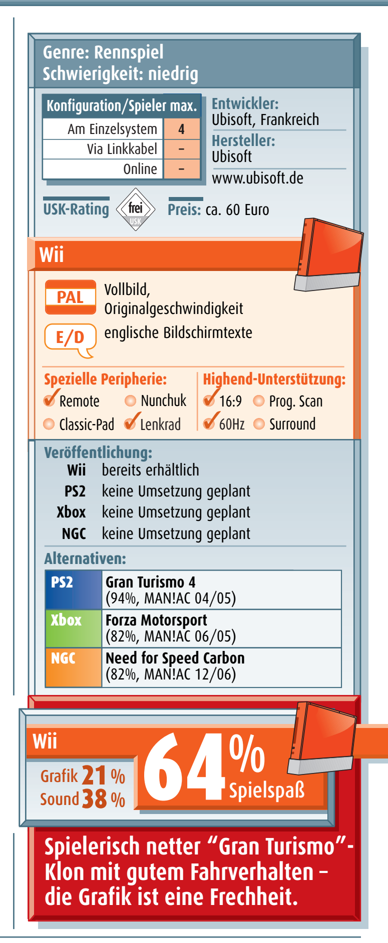


Wii Schockierend: Die Optik von "GT Pro Series" bewegt sich höchstens auf N64-Niveau. Grafik-Fetischisten verpassen so eine nette Raserei.

Hinter "GT Pro Series" verbirgt sich ein "Gran Turismo 1"-Klon der besonders dreisten Sorte. Dies wäre für sich betrachtet nichts Schlimmes – das Problem ist vielmehr, dass wir das Ende des Jahres 2006 schreiben und sich das Rennspielgenre seit Mitte der Neunziger Jahre erheblich weiterentwickelt hat. Nicht mit uns, dachten die Programmierer von Ubisoft und schneiderten den Cel-Shading-Lizenzkarossen etliche fiktive Kurse auf den Leib, die hintereinander absolviert frappierend an die von "Gran Turismo" bekannten Cups erinnern: Einmal sind nur exotische Schlitten mit Heckantrieb zugelassen, das andere Mal müsst Ihr mit einem Honda-Minivan an den Start gehen. Jetzt noch ein paar kleine Lizenzprüfungen dazu – fertig!
Europäische Modelle sucht Ihr unter den gut 80 Vehikeln vergeblich, dafür gibt's die typische Tuning-Riege von Nissan 350Z oder Skyline über den Subaru Impreza bis hin zum Toyota Supra. Die kurvenreichen Kurse laden zu ausgiebigen Drifts – was dank unspektakulärer, aber tadelloser Lenkrad-Steuerung klasse funktioniert. Das Plastik-Accessoire, in das Ihr die Wii-Fernbedienung hineinsteckt, liegt dem Spiel übrigens bei. Via Splitscreen tragt Ihr an nur einem Wii sogar Vierspieler-Rennnen aus. *ms*

Matthias Schmid

Ich hatte jede Menge Spaß mit "GT Pro Series"! Zunächst allerdings nicht im Sinne des Herstellers – verursachte doch die grausige Optik etliche Lachanfälle. Dass Ubisoft seinen Namen für ein derart hässliches Spiel hergibt, ist mehr als verwunderlich – hinkt die Grafik ihrer Zeit doch glatte zehn Jahre hinterher. Dann allerdings hatte ich wirklichen Spielspaß mit dem Titel: Verbirgt sich doch hinter der erschreckend hässlichen Hülle ein innovationsloses, aber grundsolides Rennspiel mit flottem Fahrverhalten. Nach kurzer Eingewöhnungsphase spielt Ihr gekonnt mit dem Gas, driftet um Haarnadelkurven und schlagt dem Gegner ein Schnippchen. Dank mitgeliefertem Lenkrad und leichtgängiger Neigungs-Kontrolle werden alte Pad-Rennspieler schnell zu Wii-Rasern.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Wii
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ○ Nunchuk ○ Classic-Pad ✓ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Prog. Scan ✓ 60Hz ○ Surround

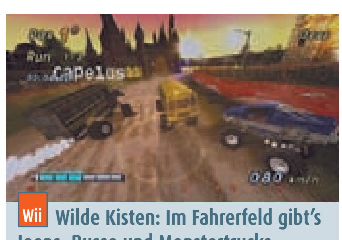
Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Gran Turismo 4 (94%, MAN!AC 04/05)
Xbox Forza Motorsport (82%, MAN!AC 06/05)
NGC Need for Speed Carbon (82%, MAN!AC 12/06)

Wii
Grafik 21 %
Sound 38 %
64 % Spielspaß

Spielerisch netter "Gran Turismo"-Klon mit gutem Fahrverhalten – die Grafik ist eine Frechheit.

Monster 4x4 World Circuit



Wii Wilde Kisten: Im Fahrerfeld gibt's Jeeps, Busse und Monstertrucks.



Wii Showeinlage: Solche Stunts bringen neue Turboenergie.



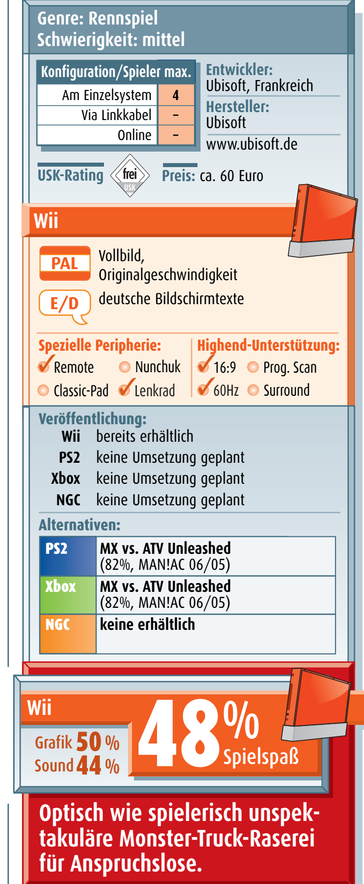
Wii Weg da, hier komm' ich! Ohne Rammattacken geht gar nichts.

Wer kennt sie nicht? Bigfoot, Predator, California Crusher – die blechernen Helden des DSF-Nachmittagsprogramms. Doch der Ruhm der Monster Trucks ist längst verflogen, die sprunggewaltigen Kisten wurden zu Kirmesdarstellern degradiert. Kein Wunder also, dass sich Ubisofts "Monster 4x4 World Circuit" nicht an den originalen US-Kisten orientiert: 'Weg von Autoverschrottungsshows im Stadionrund, hin zu staubigen Pisten in aller Welt' ist das Motto der arcadelastigen Tempobolzerei.
Ihr umkurvt die Pyramiden von Gizeh, cruist über die Akropolis, brettert durch Russlands rotes Herz, lasst die Golden Gate Bridge links liegen und macht den Polarkreis unsicher. Genutzt wird wie bei "GT Pro Series" das beiliegende Lenkrad, in das Ihr die Wii-Fernbedienung steckt – Ihr steuert also wie mit einem echten Lenker. Dank äußerst direkter Richtungsumsetzung sind 90-Grad-Drifts an der Tagesordnung.
Zusätzlich zu Arcaderennen und Minispielen dürft Ihr eine Karriere starten, die quer über den Globus führt. Neben Drifts und Rangeleien würzen Item-Einsatz und Sprungrampen die Truckhatz: Ihr schießt Feinde mit Feuerfässern ab, setzt Turbos ein und überwindet Flammenbarrieren im Stahlmantel. Wer in der Luft nach einer Schanze mit dem Lenkrad wilde Kreisbewegungen vollführt, freut sich über neckische Stunts wie 360-Grad-Drehung oder Überschlag.
Steuerkreuz-Enthusiasten seien an dieser Stelle gewarnt: Auf die Digikreuz-Eingaben reagieren die wuchtigen Karren nicht, Lenkradsteuerung ist Pflicht. *ms*

Matthias Schmid



So überflüssig wie Zwei-Meter-Reifen für meinen Honda Civic! Wer sich zum Systemstart "Monster 4x4 World Circuit" mit in die Wiinachtstüte packt, bekommt eine technisch wie spielerisch akzeptable Raserei – einen großen Gefallen tut er sich aber sicher nicht. Die langweiligen Rennen laufen stets gleich ab, der Itemeinsatz ist ebenso schlecht integriert wie ausbalanciert, die Stunts schon beim zweiten Mal kein Hingucker mehr. Die Steuerung via Lenkrad-Adapter funktioniert zwar ordentlich – Eure Trucks reagieren aber einen Tick zu direkt, das Kurvenverhalten erinnert eher an ein Pferdegespann denn an einen Monstertruck. Zwar kommt zu mehreren kurzzeitig Spaß im Stile eines "Cruisin' World" auf, Partyfreunde fahren aber mit "Mashed" besser.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Wii
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ○ Nunchuk ○ Classic-Pad ✓ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ○ Prog. Scan ✓ 60Hz ○ Surround

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 MX vs. ATV Unleashed (82%, MAN!AC 06/05)
Xbox MX vs. ATV Unleashed (82%, MAN!AC 06/05)
NGC keine erhältlich

Wii
Grafik 50 %
Sound 44 %
48 % Spielspaß

Optisch wie spielerisch unspektakuläre Monster-Truck-Raserei für Anspruchslose.



Sonic the Hedgehog

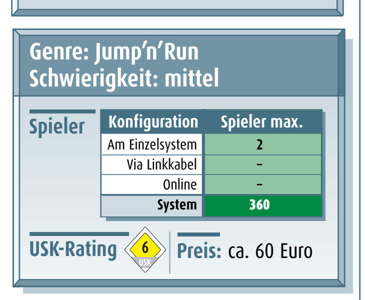


NEXTGEN-FAKTOR

Sieht kaum besser aus als "Sonic Adventure" aus seligen Dreamcast-Zeiten. Ruckler und miese Kameraperspektiven nerven zusätzlich.

TV VS HDTV

Da es selbst in HD nur wenig zu bestaunen gibt, geht auf Standardglotzen nur wenig Glanz verloren. Ein 50Hz-Modus fehlt zudem.

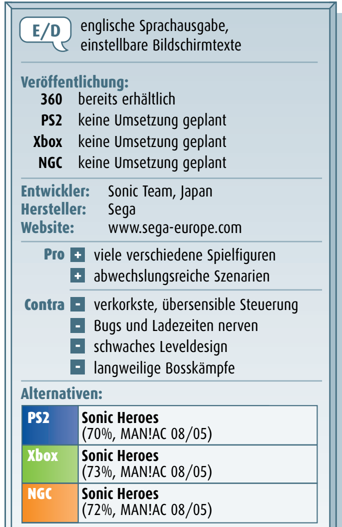


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 6 USK | **Preis:** ca. 60 Euro



E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- **360** bereits erhältlich
- **PS2** keine Umsetzung geplant
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ viele verschiedene Spielfiguren
+ abwechslungsreiche Szenarien

Contra
- verkorkste, übersensible Steuerung
- Bugs und Ladezeiten nerven
- schwaches Leveldesign
- langweilige Bosskämpfe

Alternativen:

PS2	**Sonic Heroes** (70%, MAN!AC 08/05)
Xbox	**Sonic Heroes** (73%, MAN!AC 08/05)
NGC	**Sonic Heroes** (72%, MAN!AC 08/05)



Sonic the Hedgehog

Xbox 360

Grafik 58 %
Sound 70 %

55 % Spielspaß

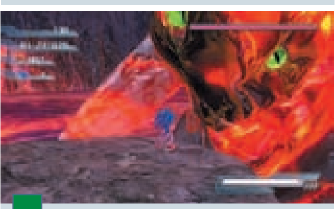
Umfang und Abwechslung stimmen – dröge Technik und Hakelsteuerung bremsen Sonic massiv.



360 Stark dank Gedankenkraft: Mit Neuling Silver über Abgründe zu schweben und Kisten herumzuschleudern, bereitet mit Abstand den meisten Spaß.



360 Peinlich: Rennt Ihr in den Highspeed-Abschnitten in eine Sackgasse, hampelt der Igel dem Tod entgegen.



360 "Gestatten, Iblis. Ich bin ein Feuerdämon und eine dreiste Kopie des Wassermonsters aus der Dreamcast-Ära."

Mit Sonic durch den Dschungel preschen, mit Shadow über schneebedeckte Gipfel flitzen, mit Neuling Silver überwucherte Tempelruinen bereisen – all das und noch viel mehr steckt in "Sonic the Hedgehog". Zusätzlich zum Helden-Dreier warten Flugfuchs Tails, Faustkämpfer Knuckles, Blechkopf E-123 sowie die Mädels Amy, Rouge und Blaze auf ihren Einsatz. Es gibt also jede Menge zu tun.

Ausgangspunkt des Jump'n'Run-Abenteuers sind die spärlich bevölkerten 'Adventure'-Bereiche: Hier erledigt Ihr Mini-Aufgaben (z.B. 'Suche den entlaufenen Schoßhund' oder 'Sammle 100 Ringe auf'), erwerbt neue Items und spürt Zugänge zu den 'Action-Stages' auf – diese stellen die eigentlichen Levels dar. Als Startfigur ist Sonic festgelegt – habt Ihr mit ihm aber einige Welten gemeistert, stehen Euch auch die Storys von Silver und Shadow offen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere spiegeln sich im Spielablauf wider: Sonic eliminiert Blechköpfe mittels Sprungattacke, saust durch gewagte Loopingkombinationen und profitiert von zig Sprung-Panels und Beschleunigungsrampen.

Debütant Silver hingegen verlässt sich auf seine Psycho-Fähigkeiten: Schleudert Kisten aufs Gegnervolk, baut mittels Telekinese-Power Brücken oder stoppt die Raketen der Feinde in der Luft. Schwarzschopf Shadow wiederum cruist gar mit Buggy, Motorrad oder Gleiter durch die bunten Landschaften. In einigen Levels springen die jeweiligen Sidekicks der Helden für kurze Zeit ein – so legt Tails einen hoch gelegenen Schalter um oder schwebt Rouge elegant über bodenlose Abgründe. Der virtuelle Tod droht beim Feindkontakt indes nur, wenn Ihr gerade kein Exemplar der allseits präsenten Goldringe bei Euch habt. Genretypisch dürfen Bossduelle nicht fehlen – in immer neuen Inkarnationen macht Euch der Feuerdämon das digitale Leben schwer. Wie immer dürft Ihr im Menü abgeschlossene 'Action-Stages' zur Medaillenjagd nochmals anwählen. Neu ist die Splitscreen-Variante: Besucht die (dezent veränderten) Welten zu zweit und meistert neue Coop-Schalterrätsel. *ms*

Matthias Schmid



Sonic, was ist aus dir geworden? Lange habe ich die Igelhatz gegen alle Kritiker verteidigt: 'Die übersensible Steuerung wird zum Release noch verbessert' oder 'Sega wird die ganzen Bugs noch eliminieren' lauteten meine (blauäugigen) Prognosen. Doch von wegen: Sonic Team hat mich verraten! Der Igel steuert sich nicht nur unglaublich hakelig, auch das ganze Spiel wirkt unfertig: Stürzt Ihr ins Wasser, ploppt Sonic einfach aus dem Bild – lauft Ihr an der Decke entlang, steigt die Kamera ganz aus. Da können auch großer Umfang und zig Charaktere (mit Silver macht's noch am meisten Spaß) nichts retten: "Sonic the Hedgehog" ist zu lahm und vergrault Euch mit miesen Bosskämpfen, dämlichen Minispielen, einer durchschnittlichen Optik und schrecklich langen Ladezeiten.



360 Landet Sonic auf einem Geländer, grindet der Bläuling automatisch gen Tal (oder leider auch den Berg hoch).



360 Viel Krach-Bumm: Dunkel-Igel Shadow attackiert das Roboterpack mit hampeligen Sprungattacken.

Flutsch und weg



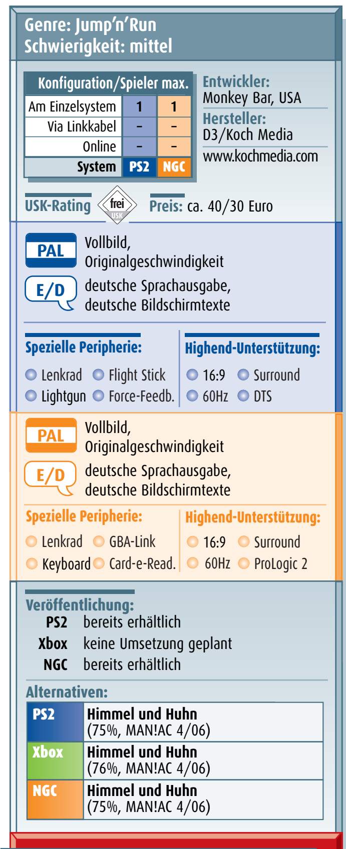
NGC Roddy weiß sich zu wehren: Er verdrischt aufdringliche Spinnen mit der Nadel. Die kontern mit lustigen 'Abschieds'-Sprüchen wie "Nie wieder Netze weben..."

Leberatte Roddy aus dem computeranimierten Trickfilm von PDI/Aardman wird 'flutsch' das Klo runtergespült und findet sich in der Kanalisation wieder: Dort geht es wesentlich rauer zur Sache, als es der luxusverwöhnte Nager gewohnt ist – Roddy muss zum ersten Mal in seinem Leben kämpfen.

Auch die Videospielumsetzung von US-Entwickler Monkey Bar ist kein Zuckerschlecken: Hüpft in der Rolle von Roddy und seiner neuen Freundin Rita durch die runtergekommene Rattenstadt, akzeptiert den einen oder anderen Auftrag und legt Euch in den angrenzenden Kanälen mit Artgenossen oder aggressivem Krabbelgetier an, das Ihr mit flotten Schlagfolgen vom Schirm putzt. Klassische, nicht selten ganz schön knifflige Jump'n'Run-Strecken machen trotz Spar-Grafik zumindest zeitweise Laune, aber anspruchsvolle Hüpf-Naturen fühlen sich von dem abwechslungsarmen und dürftig inszenierten Gehopse schnell gelangweilt. Im Zweifelsfall greifen sie zur flüssigeren und sauberer gezeichneten Gamecube-Fassung. *rb*



PS2 Erweist sich als behände Abenteurerin: die flotte Rattendame Rita.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Monkey Bar, USA
Hersteller: D3/Koch Media
www.kochmedia.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40/30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

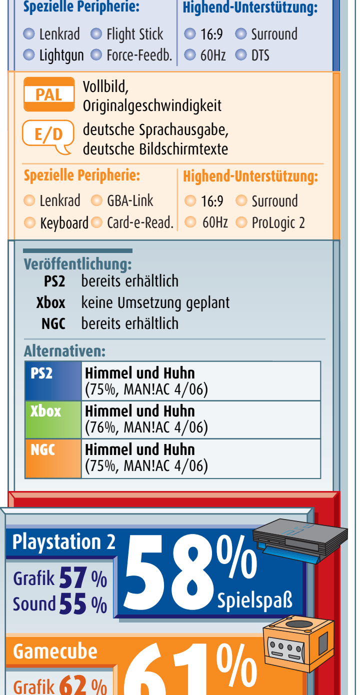
NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Himmel und Huhn (75%, MAN!AC 4/06)
Xbox	Himmel und Huhn (76%, MAN!AC 4/06)
NGC	Himmel und Huhn (75%, MAN!AC 4/06)



Playstation 2: 58% Spielspaß – Grafik 57 %, Sound 55 %

Gamecube: 61% Spielspaß – Grafik 62 %, Sound 55 %

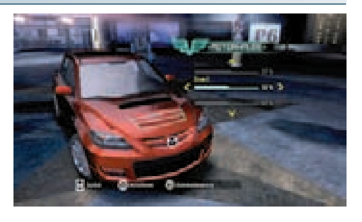
Technisch unscheinbares und ungeschliffenes Hüpf-Abenteuer für kleine Freunde der Filmvorlage.

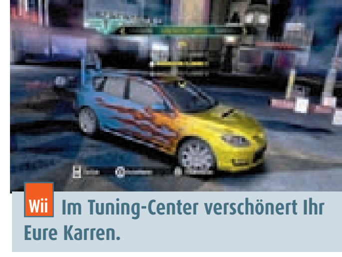


Need for Speed Carbon



Wii Bei den meisten Rennen könnt Ihr auf Unterstützung zählen: Per Knopfdruck eilt Euch ein Teamkollege zur Hilfe.





Wii Im Tuning-Center verschönert Ihr Eure Karren.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Wii

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote ✓ Nunchuk ○ Classic-Pad ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Prog. Scan ✓ 60Hz ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

Wii	bereits erhältlich
PS2	bereits erhältlich (82%, MAN!AC 12/06)
Xbox	bereits erhältlich (82%, MAN!AC 12/06)
NGC	bereits erhältlich (82%, MAN!AC 12/06)

Entwickler: EA Black Box, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
- Aufmachung erstklassig
- umfangreiche Tuning-Möglichkeiten
- verschiedene Lenkvarianten...

Contra
- ...aber keine davon wirklich ideal
- nicht alle Optionen der Xbox-360-Version
- Grafik läuft nicht immer flüssig

Alternativen:

PS2	Midnight Club 3: DUB Edition Remix (85%, MAN!AC 06/06)
Xbox	Midnight Club 3: DUB Edition Remix (85%, MAN!AC 06/06)
NGC	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)

Need for Speed Carbon

Wii
Grafik 70 %
Sound 78 %
81 % Spielspaß

Coole Nachtraserei, aber nur auf dem Niveau der alten Konsolen und mit zickiger Steuerung.

Erstaunlich zurückhaltend gibt sich Electronic Arts zum Wii-Start: Statt eine mächtige Umsetzungs-Breitseite auf die Zocker zu feuern, werden nur zwei Spiele in die Läden gestellt. Während "Madden NFL 07" nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss eintrudelte, schaffte es "Need for Speed Carbon" pünktlich zum Test-Boxenstopp.

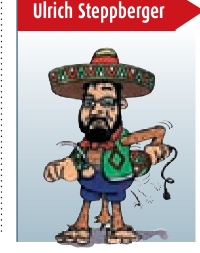
Der jüngste Teil der langlebigen Raser-Serie schickt Euch wieder mal nachts auf den Asphalt. Ihr könnt frei durch eine Stadt fahren, zu verschiedenen Rennen antreten, Euch mit der Polizei Vefolgungen liefern und an den Boliden herumschrauben. Leistungstuning ist ebenso mit dabei wie gewitzte optische 'Autosculpt'-Verschönerungen, die zahllose Änderungen erlauben.

Die Wii-Fassung von "Carbon" bietet die gleichen Inhalte, die auch PS2-, Xbox- und Gamecube-Besitzer kennen – die Vorzüge der Xbox-360-Umsetzung bleiben der neuen Nintendo-Konsole verwehrt. So fahren Wii-Raser nur mit maximal drei Gegnern um die Wette und müssen dabei nicht auf Zivilverkehr achten: Der ist nur bei freier Fahrt unterwegs. Auch die Massenstarts gibt's nur für Microsoft-Piloten, wie auch jegliche Online-Funktionen. Optisch siedelt sich das Wii-"Carbon" etwa auf dem Niveau der alten Konsolen an.

Wii geht es ab?

Anders als bei den anderen erschienenen Wii-Rennspielen habt Ihr die Wahl zwischen fünf Lenkvarianten: Neben der üblichen, bei der Ihr die Fernbedienung kippt, könnt Ihr auch das Nunchuk zur Richtungskontrolle einsetzen. Dann lenkt Ihr per Analogstick oder Drehen des Controllers, während die Remote als Gas- bzw. Bremspedal dient. Für besonders enge Kurven sind alle Varianten nicht ausgelegt, weshalb Ihr Euren Boliden per Knopfdruck zu noch schärferen Richtungsänderungen zwingt. *us*

Ulrich Steppberger



Natürlich darf man von einem Wii-Spiel nicht erwarten, dass es technisch mit einer Xbox-360-Entwicklung mithalten kann. Aber etwas mehr als eine fast identische Portierung der 'OldGen'-Fassungen sollte drin sein, gerade wenn sonst eine Reihe an Rennarten und andere Dinge wie Zivilverkehr während der Läufe wegfallen. Was vorhanden ist, funktioniert aber zumindest so, wie es soll: Die Präsentation ist mal wieder erstklassig, die Rennen spannend und die Motivation für Serienfans ungebrochen. Dass verschiedene Lenkvarianten wählbar sind, ist prima und sollten sich andere Entwickler zum Vorbild nehmen – ärgerlich aber, dass die Kontrolle trotzdem nie ganz so gut von der Hand geht wie mit einem normalen Pad, woraus auch der Punktabzug resultiert.

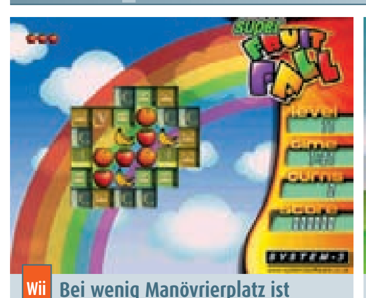


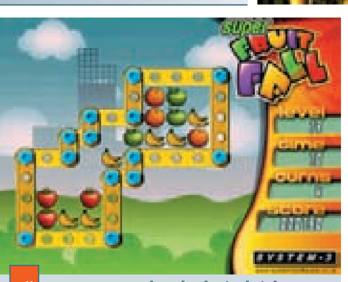
Wii Die Polizeijagden spielen bei "Carbon" eine kleinere Rolle, ganz ungefährlich sind die Cops aber nicht.



Wii Die knackigen Canyon-Duelle verlangen eine besonders gute Fahrzeugbeherrschung.

Super Fruitfall


Wii Bei wenig Manövrierplatz ist präzises Vorgehen noch wichtiger.


Wii Kommen mehr als drei gleiche Früchte vor, sind Sackgassen möglich.

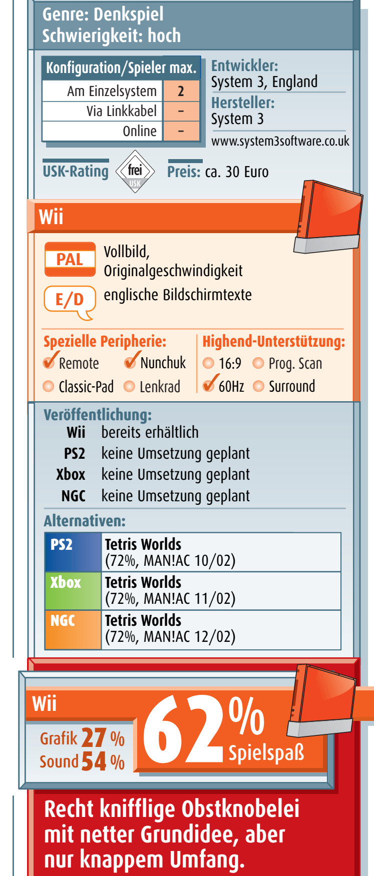
Wii Weniger Früchte machen die Aufgabe nicht unbedingt leichter.

Aus England kommt die erste Knobelei für Wii-Spieler: Bei "Super Fruitfall" ist es Eure Aufgabe, 50 Spielfelder von allen darin abgelegten Früchten zu säubern. Das Obst werdet Ihr los, indem Ihr jeweils mindestens drei Stück davon zusammenführt. Der Haken an der Sache: Ihr schiebt die einzelnen Kirschen oder Bananen nicht direkt, sondern dreht das ganze Bild um jeweils 90 Grad oder stellt es direkt auf den Kopf. Dadurch wirkt die Schwerkraft und die nahrhaften Früchte fallen soweit nach unten, bis ein Hindernis oder anderes Obst im Weg liegt. Damit Ihr nicht einfach wild rumdreht oder ewig überlegt, sitzt Euch im Arcade-Modus ein Zeitlimit im Nacken. Wer's geruhsamer will, versucht sich im Training oder geht auf Rekordjagd, bei Zweispieler-Duellen ist dagegen Tempo Trumpf. Die Drehungen führt Ihr entweder mit Nunchuk und Remote aus oder Ihr benutzt einfach Analogstick bzw. Digikreuz. *us*

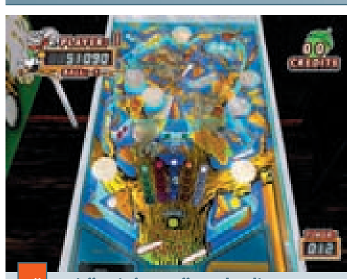
Ulrich Steppbeger



Gutes Konzept, aber wenig Substanz: Das Knobelrad erfindet "Super Fruitfall" nicht neu, hat aber im wahrsten Sinne des Wortes den Dreh raus. Alleine die Idee, mal nicht die Objekte, sondern die Umgebung zu beeinflussen, sorgt für frischen Wind im Genre. Allerdings ist das Konzept weniger für Gelegenheitsdenker, denn die Aufgaben werden sehr schnell reichlich knifflig und erfordern viel Vorausplanung – übrigens am besten traditionell mit Steuerkreuz & Co., da die Kontrolle über Gesten schneller Fehler provoziert. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades reichen die Rätsel auch eine Weile, letztlich ist der Umfang auf Dauer aber viel zu knapp, da hilft auch der Duellmodus nur begrenzt weiter. Durch den günstigen Preis lohnt es sich aber für Knobelfans durchaus.



Gottlieb Pinball Classics


Wii Bei "Goin' Nuts" steht die Multiball-Funktion im Mittelpunkt.

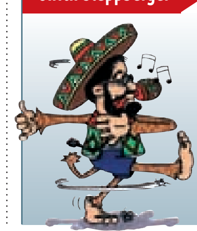

Wii Immer noch cool: die zweite Flipperebene von "Black Hole".

Nach dem Debüt auf der PSP und einem PS2-Abstecher beglückt System 3 nun auch Nintendos neueste Hardware mit den "Gottlieb Pinball Classics". Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um eine Sammlung von elf Flippern, die der inzwischen pleitegegangene Hersteller Gottlieb zwischen 1932 und 1995 in die Spielhallen stellte. Dem Alter entsprechend findet Ihr darunter überwiegend traditionelle Geräte, weshalb neumodische Gimmicks wie auffällige Rampenkonstruktionen sich rar machen. Das heißt aber nicht, dass Ihr nur 08/15-Tische vorgesetzt bekommt: Der Klassiker "Black Hole" glänzt z.B. mit einer zweiten Spielebene, die auf den Kopf gestellt unter der anderen liegt, während der Prototyp "Goin' Nuts" Euch von Beginn an mit drei Silberkugeln auf Trab hält. Bei Methusalem "Play-Boy" habt Ihr gleich gar keine Flipperarme, während "Strikes 'n Spares" eine waschechte Bowlingbahn nachstellt.

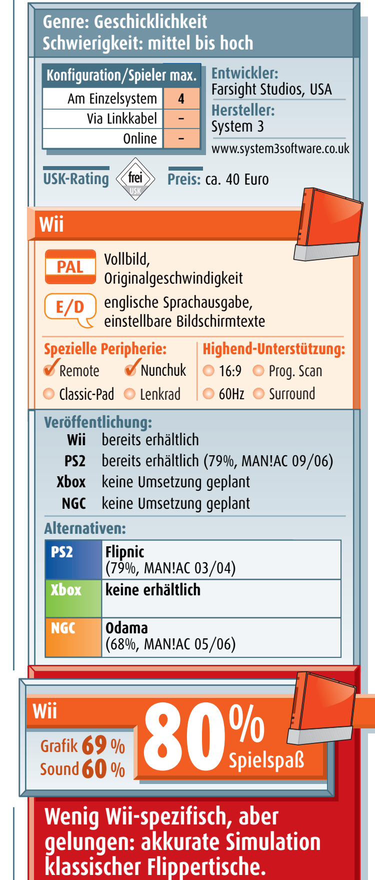
Geflippert wird mit Nunchuk und Fernbedienung, wobei Ihr für die mechanischen Arme die Z- bzw. B-Taste drückt. Für den 'Tilt' ist nun physischer Einsatz möglich – Ihr wackelt das Nunchuk, um so am virtuellen Gerät zu rütteln.

Wie bei den anderen Fassungen habt Ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Turnier- und Herausforderungsmodi, könnt eine einfache Fototour durch die Gottlieb-Gebäude anschauen oder einzelne Tische trainieren – allerdings braucht Ihr dafür wieder 'Credits', die Ihr Euch durch hohe Punktezahlen oder bei zwei Glücksspielgeräten verdient. *us*

Ulrich Steppberger



Auch auf dem Wii wird tadellos geflippert: Allerdings solltet Ihr ein gewisses Faible für klassische Automaten haben, denn so manches Gerät ist nach heutigen Maßstäben nun mal alles andere als abwechslungsreich. Doch echte Flops gibt's in der Sammlung nicht, so dass für jeden ein paar Tische dabei sein sollten, die ihm gefallen. Viel getan hat sich gegenüber den anderen Fassungen erwartungsgemäß nicht, allerdings wurde die etwas trägere Ballphysik der PS2-Version wieder behoben – darum gibt's auch eine etwas höhere Wertung. Die Wii-Fähigkeiten kommen wenig zur Geltung, zumal beim 'Tilt'-Rütteln nicht mal die Richtung spezifisch abgefragt wird. Wer ein Herz für Flipper hat, liegt bei "Gottlieb Pinball Classics" nicht daneben.




Genre: Beat'em Up
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cyber Connect 2, Japan
Hersteller: Bandai-Namco/Atari
www.atari.de

USK-Rating 6 Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi (74%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)
NGC	Naturo: Clash of the Ninja (Test siehe unten)

Playstation 2 **72%** Spielspaß
Grafik 78 %
Sound 72 %

Ausgefallene Manga-Keilerei, die mit schrillen Grafiken und Action-Elementen überrascht.

Naruto Ultimate Ninja

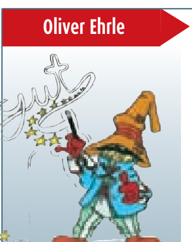

PS2 Schriftschreie: Bei Treffern werden riesige Kanji-Symbole eingeblendet.

Bei der Umsetzung des Anime- und Manga-Ninjas "Naruto" nimmt sich Bandai die Buchvorlage zum Vorbild: Im Story-Modus spielt Ihr die Episoden von 14 Helden, die in Comic-artigen Bilderrahmen präsentiert werden. Bei den Kämpfen sorgen zahlreiche Einblendungen und Kanji-Schreie für Manga-Flair: Neben den Schlägen, Kicks und mittelalterlichen Wurfgeschossen gibt's noch allerlei neuartige Manöver zu entdecken. So können die Helden zwischen verschiedenen Ebenen wechseln, in eine neue Arena 'umblättern' und zu Superattacken ansetzen, die sich per Reaktionstest ausbauen lassen. Drückt schnell die eingeblendete Tastenkombination, um spektakuläre Wirbelkicks in schrillen Standbildern auszuführen. Der Verteidiger kann seinerseits eine Kombination drücken, um Euren Angriff abzuschwächen: So ergibt sich eine Vielzahl von Variationen. Clevere Kämpfer erkunden die Arenen zudem nach allerlei Extrawaffen und Heil-Items. Neben der Story spielt Ihr Arcade und Missionen, mit denen Ihr Gold für den Geheimnisladen abräumt. *oe*


PS2 Die Handlung wird mit animierten Manga-Bildern erzählt.


PS2 Reaktionstest: Wer schnell drückt, kann sich einen Vorteil verschaffen.

Oliver Ehrle



Noch mehr Manga passt in keine Keilerei: Dank der vielen Einblendungen und Sonderperspektiven kommen Fans der Vorlage an "Ultimate Ninja" nicht vorbei. Die Matches gehen auch für Anfänger locker von der Hand, weil die Manöver unkompliziert sind. Trotzdem müsst Ihr mitdenken, im richtigen Augenblick auch mal Rückzieher machen und dem Feind das Heilextra vor der Nase wegschnappen. Prügelfans vermissen auf Dauer dennoch die Schlagvielfalt. Die eingestreuten Reaktionstests machen besonders im Zweispielermodus Laune, weil hier jeder Fehldruck mit wüsten Flüchen belegt wird. Die Handlungen der Comic-Episoden sind dagegen nur mäßig spannend, zum Glück bleibt "Ultimate Ninja" dank der Missionen auch solo unterhaltsam.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Eighting, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Naturo: Ultimate Ninja (Test siehe oben)
Xbox	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)
NGC	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

Gamecube **76%** Spielspaß
Grafik 83 %
Sound 76 %

Party-Prügel: turbulente Vierspieler-Kämpfe mit aufwändig animierten Manga-Attacken.

Naruto Clash of the Ninja


NGC Manga-Kick: Einige Manöver werden mit Grafiken hinterlegt.


NGC Bei den spektakulären Superattacken verwischen Blitze die Optik.


NGC Mit den üblichen Schlägen sammelt Ihr Energie für Spezialmanöver.

Den "Clash of the Ninja" bringt der "Bloody Roar"-Entwickler Eighting auf den Gamecube: Im Gegensatz zu "Ultimate Ninja" (siehe oben) kämpft Ihr hier nicht auf 2D-Ebenen, sondern in 'echten' 3D-Arenen. Die 23 Kämpfer beherrschen alle wichtigen Manöver moderner Prügelspiele wie Kontergriff, Ausfallschritt und allerlei Superattacken. Diese werden spektakulär animiert, mit blitzenden Special-FX geschmückt und Manga-Bildern hinterlegt – ein Fest für Fans der Vorlage. Ungewöhnlich sind Doppelsprung und die KO-Flucht, mit der man der Niederlage haarscharf entgehen kann. Natürlich gibt's außerdem allerlei individuelle Manöver wie Teleporter und Staubwolke, die nur bestimmte Figuren beherrschen.

Bei den Spielmodi erwartet Euch dagegen mit Survival, Duell und Time-Attack keine außergewöhnliche Kost. Die Story erzählt eine kurze Geschichte um Ninja Naruto, einen alternativen Helden dürft Ihr in diesem Modus nicht wählen. Herausragend sind lediglich die Mehrspieler-Gefechte für bis zu vier Kontrahenten, die sowohl im Team als auch alle gegeneinander antreten dürfen; auch CPU-Kämpfer lassen sich zuschalten. Wie bei "Ultimate Ninja" gibt's außerdem einen Extraladen, in dem man versteckte Figuren, Arenen und Modi gegen gesammeltes Gold tauscht. *oe*

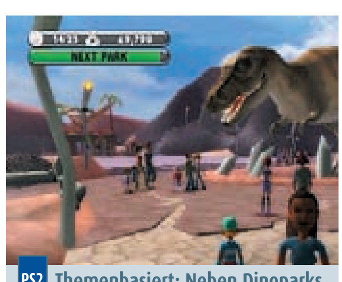
Oliver Ehrle



Solide Cel-Shading-Kämpfe für Fans der Vorlage: "Clash of the Ninja" ist ein unterhaltsames Prügelspiel, das viele Figuren der Vorlage spektakulär in Szene setzt. Das Kampfsystem geriet etwas komplexer als das von "Ultimate Ninja", trotzdem haben Profis die Figuren schnell ausgereizt – bei allen Kloppern sind die Tastenkombinationen für die Angriffe identisch, nur die Manöver ändern sich. Was den Dauerzocker langweilt, eignet sich aber prima für Party-Prügeleien: Im turbulenten Mehrspieler-Modus können wegen der unkomplizierten Steuerung auch Anfänger mächtig mitmischen. Für Fans enttäuschend ist dagegen der Story-Modus, der die Handlung nur in faden Textkästen und Portraits erzählt: Manga-Flair lässt sich hier kaum erschnuppern.

Thrillville





PS2 Themenbasiert: Neben Dinoparks leitet Ihr Horror- oder Fantasyanlagen.

Der Besuch eines Vergnügungsparks ist eine spaßige Sache – allerdings können saftige Eintrittspreise, lange Warteschlangen oder veraltete Attraktionen das Vergnügen gehörig trüben. Wer hat sich da nicht schon einmal gewünscht, den Park nach eigenen Wünschen umkrempeln zu können? Bei "Thrillville" schlüpft Ihr in die Rolle eines Kirmes-Managers und baut Euren eigenen Park auf. Wobei 'aufbauen' nicht ganz korrekt ist: Ihr fangt nicht von Grund auf neu an, sondern bekommt einen halbfertigen Rummelplatz vorgesetzt, dem Ihr an vorgegebenen Stellen weitere Fahrgeschäfte oder Buden hinzufügt. Anschließend dürft Ihr Euch von der Qualität jeder Attraktion überzeugen, indem Ihr sie betretet und an Minispielen teilnehmt. Diese reichen von Wild-West-Ego-Shootern über Retro-Weltraum-Shooter bis hin zu simplen 2D-Rennspielen. Euer Ziel ist es, einen Erfahrungspunkte-Balken zu füllen. Dazu wählt verschiedene Missionen aus: Besiegt z.B. Parkbesucher in Minispielen, heuert Putzkräfte an oder konstruiert wahnwitzige Achterbahnen. *ak*





PS2 Die Minispiele sind extrem unterschiedlich: Vom "Gradius"-Klon bis zum (etwas hakelig zu steuernden) Ego-Shooter ist alles dabei.

André Kazmaier



Stellt Euch vor, Ihr löst ein Achterbahn-Ticket und landet im Kinderkarussell. Ähnlich verblüfft war ich anfänglich beim "Thrillville"-Zocken: Erwartet hatte ich eigentlich eine Aufbausimulation mit netten Minispielen – bekommen habe ich aber eine Minispiel-Sammlung im Gewand einer Aufbausimulation. Wirklich schade, dass ich meinen Park nicht komplett nach eigenem Gusto aufbauen darf, stattdessen bekomme ich ihn halbfertig vorgesetzt. Außerdem reicht es völlig aus, stur die Missionen aus dem Menü heraus zu erfüllen – andere Park-Verschönerungen sind überflüssig. Dafür machen die Minispiele Laune und beim Achterbahn-Bau geht dem virtuellen Konstrukteur das Herz auf. Für Nachwuchs-Zocker ein ordentlicher Einstieg in die Welt der Aufbau-Simulationen.



Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Frontier, England
Hersteller: LucasArts/Atari
www.lucasarts.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Veröffentlichung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Jurassic Park Operation Genesis (82%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Rollercoaster Tycoon (70%, MAN!AC 05/03)
NGC	keine erhältlich

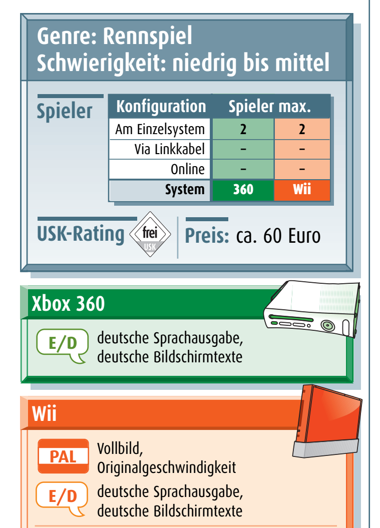
Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 69 %
62 % Spielspaß

Vergnügungspark-Simulation mit simplem Aufbau-Part und spaßigen Minispielen.





Cars



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

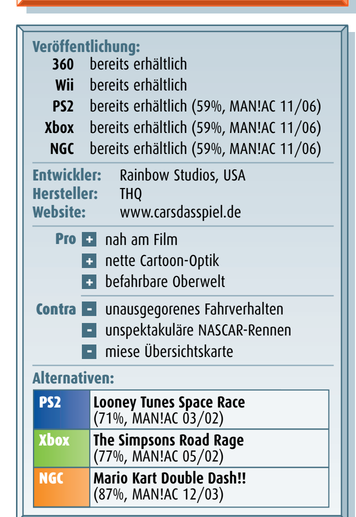
Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	360	Wii

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Xbox 360
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Wii
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Remote, ✓ Nunchuk, ○ Classic-Pad, ○ Lenkrad
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Prog. Scan, ○ 60Hz, ✓ Surround



Veröffentlichung:
- 360: bereits erhältlich
- Wii: bereits erhältlich
- PS2: bereits erhältlich (59%, MAN!AC 11/06)
- Xbox: bereits erhältlich (59%, MAN!AC 11/06)
- NGC: bereits erhältlich (59%, MAN!AC 11/06)

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: THQ
Website: www.carsdasspiel.de

Pro
- nah am Film
- nette Cartoon-Optik
- befahrbare Oberwelt

Contra
- unausgegorenes Fahrverhalten
- unspektakuläre NASCAR-Rennen
- miese Übersichtskarte

Alternativen:

PS2	Looney Tunes Space Race (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	The Simpsons Road Rage (77%, MAN!AC 05/02)
NGC	Mario Kart Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03)



Cars

Xbox 360: Grafik 59 %, Sound 68 % – 59% Spielspaß

Wii: Grafik 68 %, Sound 68 % – 60% Spielspaß

Charmante Simpel-Flitzerei mit putzigen Protagonisten, aber sehr unspektakulären Rennen.



360 Im geruhsamen Radiator Springs holt Ihr Euch Aufträge ab.



360 Keine Angst: Obwohl die Streckenführung sehr kurvenreich ist, kommt Ihr mit Vollgas durch die Schikanen – setzt dazu einfach Euren Slide ein.

Aus den Kinos ist der gleichnamige Animationsstreifen inzwischen verschwunden und eine DVD-Veröffentlichung steht noch aus. Wie könnte man die Wartezeit also besser überbrücken als mit Spielen für die Heimkonsole? Während bisher nur PS2-, Gamecube- und Xbox-Versionen erhältlich waren, bringt THQ rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft auch Umsetzungen für Xbox 360 und Nintendos Wii auf den Markt.

Ihr schlüpft in die Rolle der redseligen Blechkiste Lightning McQueen und tuckert durch das verschlafene Wüstenstädtchen Radiator Springs. Hier steuert Ihr die Startpunkte von Rennen an. Diese führen Euch durch zerklüftete Felslandschaften, staubtrockene Wüsten oder beschauliche Städtchen. Das Handling der Flitzer ist bewusst simpel gehalten: Euer Wagen bricht selbst auf rutschigen Untergrund nie aus. Um steilere Kurven zu meistern, vollführt Ihr Slides – von der Bremse macht Ihr selten Gebrauch. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, zündet Ihr Boosts.

Bei den Minispielen geht es weniger ernst zur Sache: Hier sucht Ihr die Gegend nach verloren gegangenen Postkarten ab. Oder Ihr vergnügt Euch bei einer Runde ‘Traktoren ärgern’: Schleicht Euch als Abschleppwagen Hook an schlafende Trecker heran und kippt sie durch lautes Gehupe um. Aber lasst Euch dabei nicht vom patrouillierenden Mähdrescher erwischen!

Für siegreiche Rennen oder erfolgreich absolvierte Minispiele werdet Ihr mit Pokalen belohnt. Diese benötigt Ihr, um am Piston-Cup teilnehmen zu können: Über zwölf Runden duelliert Ihr Euch auf einem Oval-Kurs mit Rennrüpel Chick Hicks und anderen Kontrahenten.

Quertreiber

Auf Nintendos Zappelkonsole haltet Ihr die Wii-Fernbedienung quer und steuert Euren Boliden mit Lenkradbewegungen um die Kurven. Wer es eher traditionell mag, darf die Bewegungsabfrage auch deaktivieren und seinen Rennwagen mit dem Analogstick der Nunchuk-Erweiterung steuern. Bei Sprüngen kommt Ihr um etwas körperliche Betätigung nicht herum: Hebt dazu die Fernbedienung ruckartig an. Gelenkt und beschleunigt wird bei beiden Steuerungsmethoden konventionell via Knopfdruck. Um Boosts zu zünden oder einen Wheelie auszuführen, betätigt Ihr das Steuerkreuz. *ak*

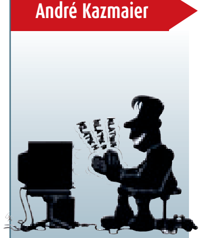


Wii Zwischendurch erkundet Ihr in freier Fahrt das Städtchen.



Wii Die Teilnahme am Piston Cup müsst Ihr erst verdienen.

André Kazmaier



Für Nachwuchs-Rennpiloten okay. Dank der äußerst einfachen Fahrzeugsteuerung haben selbst jüngste Zocker die Rennboliden sofort im Griff. Mir ist “Cars” dagegen zu simpel: Wenn ich bei Tempo 200 wie auf Schienen durch sandige Kurven heize, fühlt sich das alles andere als realistisch an. “Cars” ist eher Fun-Racer als bierernste Rennsimulation, aber trotzdem hätte dem Titel – was das Fahrgefühl anbelangt – etwas Feintuning nicht geschadet. Auch die Aufmachung: Das Oberwelt-Städtchen ist hübsch gestaltet und versprüht viel Charme – genau wie die putzigen Zwischensequenzen. Vorteil Wii: Die Bewegungssteuerung funktioniert gut und macht das Spiel etwas fordernder. Dafür fällt die Grafik auf der Xbox 360 sauberer aus. Pop-Ups quälen beide Versionen.



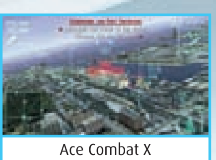
Wii Die witzig animierten Zwischensequenzen fangen das Film-Flair gekonnt ein. Hier labert Lightning mit VW-Bus Bully...



Wii ...und tritt anschließend gegen ihn im Rennen an. Gut, dass er Euch zuvor mit selbstgebrautem Nitro versorgt hat.

MAN!AC MOBILE




Ace Combat X


Metal Gear Solid Portable Ops


Age of Empires: Age of Kings


Final Fantasy 3

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

Inhalt



Highlight-Top-10

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

Sony PSP

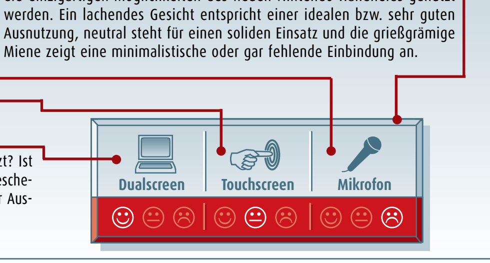
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	92%	12/06
2	Ridge Racer 2	91%	11/06
3	Tekken: Dark Resurrection	90%	10/06
4	LocoRoco	90%	08/06
5	Burnout Legends	90%	11/05
6	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8	Pro Evolution Soccer 6	88%	01/07
9	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
10	Power Stone Collection	87%	11/06

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Xyanide Resurrection





PSP Übersoldat Drake manövriert seinen Raumgleiter durch gegnerische Angriffsformationen (links) und beharkt die Schergen der garstigen Hexe Aguira.

In "Xyanide Resurrection" habt Ihr die undankbare Aufgabe, die Hexe Aguira auszulöschen. Deshalb stürzt sich Held Drake in den sauschweren Kampf gegen fieses Feindvolk und haufenweise Bossgegner. Euer Raumgleiter verfügt über vier Slots, die Ihr mit Bonuswaffen oder Schilden bestücken dürft. Wahlweise begleitet Euch ein menschlicher Mitspieler mit seiner PSP auf der Weltraum-Hexenjagd durch 15 Render-Abschnitte.



Entwickler:	Playlogic, NL
Hersteller:	Playlogic
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2007

Schicke Optik und etliche Extrawaffen treffen auf einen bis dato unausgewogenen Schwierigkeitsgrad.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Action-Adventure	Februar
Arthur & the Minimoys	Atari	Action-Adventure	18. Januar
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	März
Metal Slug	Atari	Action	18. Januar
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	2007
Nintendo DS	**Hersteller**	**Genre**	**Release**
Actionloop	Nintendo	Geschicklichkeit	2007
Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Januar
Kirby Squeak Squad	Nintendo	Action	1. Quartal
Mario Slam Basketball	Nintendo	Sportspiel	2. Februar
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All	Capcom	Simulation	1. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Geschicklichkeit	2007
Siedler, Die	Ubisoft	Strategie	März
Star Fox Command	Nintendo	Action	26. Januar
Theme Park	Electronic Arts	Simulation	22. März
Sony PSP	**Hersteller**	**Genre**	**Release**
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	März
Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	29. März
Capcom Puzzle World	Capcom	Denkspiel	16. Februar
Elders Scrolls Travels, The: Oblivion	Ubisoft	Rollenspiel	2007
Pac-Man Rally	Namco	Geschicklichkeit	29. März
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	11. Januar
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Action	8. Februar
Sega Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	1. Quartal
Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	1. Quartal
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	März

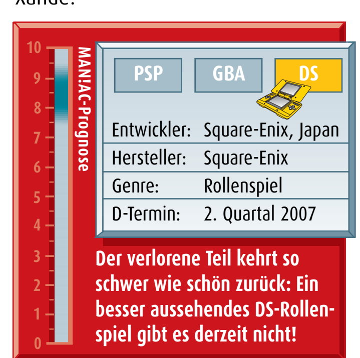
Final Fantasy 3



NDS Zwergenaufstand: Einige Höhlen betretet Ihr nur per Mini-Zauber. Zwischen Farnkraut und Fingerhüten bahnt Ihr Euch mit NPC-Begleiter Doga Euren Weg.

Neben allem Brimborium um den zwölften Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie aller Zeiten ging die Entwicklungsgeschichte des DS-exklusiven Remakes von "Final Fantasy 3" an europäischen Spielern fast unbemerkt vorbei. Umso mehr dürfen sich nun alle traditionsbewussten Handheld-Rollenspieler auf das zweite Quartal 2007 freuen: Dann steht der bisher nur als japanisches Famicom-Modul erhältliche Teil endlich in hiesigen Ladenregalen. In komplett neuem 3D-Gewand versuchen die vier Krieger des Lichtes einmal mehr, das Equilibrium der Elemente wiederherzustellen und bedienen sich dabei 23 unterschiedlicher Berufsklassen. Interessant dürfte das Zusammenprallen von zeitgemäßer Präsentation mit einem Spielprinzip von 1990 werden. Immerhin gilt der 'verlorene dritte Teil' der Serie unter Kennern als legendär, aber höllisch schwer! Schon jetzt überzeugt die über alle Maßen bezaubernde Märchen-Optik des Abenteuers. Neben einem bombastischen Render-Intro protzt Square-Enix mit den schlichtweg besten Animationen, die es bislang auf dem DS zu bestaunen gab. Echte Helden nehmen sich im Frühjahr schon mal gute 40 Stunden frei für ein Wiedersehen mit Luneth, Arc und Xande!

NDS Vogelfrei: Angstgegner Gilgameth läßt die Polygonmusken spielen.



Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2. Quartal 2007

Der verlorene Teil kehrt so schwer wie schön zurück: Ein besser aussehendes DS-Rollenspiel gibt es derzeit nicht!

Metal Gear Solid: Portable Ops



PSP Trotz neuerdings sonderbarer Agententracht beherrscht 'Big Boss' Snake sein Schleichhandwerk noch immer und erledigt feindliche Söldner auf Patrouille.



PSP Nicht alle Soldaten sind glücklich mit ihrem Job, weshalb sie während der Arbeit tratschen. Snake lauscht heimlich und kundschaftet potenzielle Rekruten aus.

San Hieronymo, Südamerika, 1971: Seit der 'Operation Snake Eater' ("MGS 3") sind sechs Jahre vergangen. Wegen herausragender Leistungen für die USA hatte Snake den Codenamen 'Big Boss' erhalten. Kurze Zeit später quittierte er jedoch den Dienst und verschwand spurlos. Nun sitzt er in einer heruntergekommenen Gefängniszelle fest und wird von einem Spezialisten seiner ehemaligen Fox-Einheit verhört. Zeitgleich stellt sich der Anführer einer Rebellenarmee zwischen die USA und Russland und bedroht beide Rädelsführer des kalten Krieges.



PSP Das Chamäleon links oben sagt Euch, dass Ihr unauffällig handelt.

Die Tatsache, dass es dabei einmal mehr um eine 'neuartige Waffe' geht, wird Fans der Serie kaum verwundern. Welche Rolle jedoch 'Outer Heaven' und die ostdeutschen Zwillinge Ursula und Elisa spielen, wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten. So viel ist sicher: Einmal mehr hat das Team um Serien-Guru Hideo Kojima eine komplexe und wendungsreiche Geschichte über Verschwörung, Verrat und Loyalität ersonnen.

Überzeugende Leistung

Für das PSP-exklusive Schleichabenteuer haben sich die Entwickler nicht nur thematisch an "MGS 3" orientiert, auch grafisch erinnert vieles an das große Vorbild. "Portable Ops" verlässt sich jedoch nicht nur auf bewährte Tugenden wie das variantenreiche 'CQC'-Kampfsystem, auch mit neuen Einfällen wird nicht gegeizt. So verfügt Snake über ein weiterentwickeltes Sonarsystem, das verrät, ob Ihr gesehen oder gehört werden könnt.

Neuerdings verlässt Snake den linearen Pfad der PS2-Vorgänger und wählt auf der Briefing-Karte kurze Missionen in meist freier Reihenfolge aus – ideal für den schnellen Spionageeinsatz zwischendurch. Das spielerisch wichtigste Novum ist jedoch das Rekrutierungssystem: Erstmals könnt Ihr im Laufe Eurer Einsätze neue Mitstreiter für Euer Vorhaben gewinnen, schließlich sind nicht alle russischen Söldner glücklich über die Bedrohung ihrer Heimat. Deshalb wechseln sie nach etwas Überzeugungsarbeit die Seiten, um Euch zu unterstützen. Bis zu 99 Kameraden darf Snake gemäß ihrer individuellen Stärken in Schleich- und Spionageeinheiten sowie Techniker- und Sanitätertrupps einsetzen. Auf diese Weise erfährt das bewährte Spielprinzip eine taktische Aufwertung: Ihr benötigt Spione, um strategisch günstige Angriffsziele oder verborgene Waffen auszumachen, während Techniker Ausrüstungsgegenstände für Snake und seine Kameraden entwickeln. Damit nicht genug, denn die Entwickler versprechen zahlreiche Mehrspieler-Modi. Im 'Real Combat' könnt Ihr Euren Mitspielern Söldner abluchsen, aber Vorsicht: Stirbt einer Eurer Kämpfer, so ist er unwiderbringlich verloren! Über die kommende GPS-Hardware und WLAN-Access Points werden weitere Soldaten verfügbar. Für europäische Schleicher verspricht Konami übrigens wieder exklusive Inhalte, die wir aber leider noch nicht ausspionieren konnten.

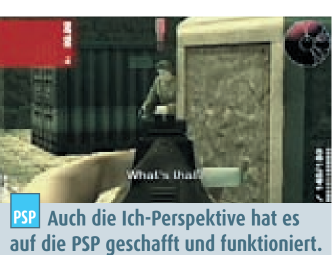




PSP In einer gezeichneten Zwischensequenz bekommt Snake Hilfe von Roy Campbell. Rechts: Das Inventar der PSP-Agenten umfasst nur noch vier Gegenstände.



PSP Der variantenreiche Mehrspieler-Modus bietet auch das klassische Deathmatch. Dort gibt sich die heiße Eva aus "MGS 3" ein Stelldichein mit ihrem Snake.



PSP Auch die Ich-Perspektive hat es auf die PSP geschafft und funktioniert.



Entwickler:	Kojima Prod., Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2007

Eine überforderte Kamera fängt alte Schleich-Tugenden und famose Team-Neuheiten vor eindrucksvoller Kulisse ein.



Age of Empires The Age of Kings



20 Minuten im Mittelalter

In "Age of Empires" könnt Ihr nur die wenigsten Schlachten in 20 Minuten schlagen, schließlich will jeder Zug wohl überlegt sein. Ihr dürft natürlich speichern und eine Schlacht später fortsetzen: Über viele Sessions verteilt könnt Ihr dabei aber schon mal den Faden verlieren. Mehrspieler-Gefechte dauern ebenfalls an, hier müsst Ihr zusätzlich mit Wartepausen rechnen. Das komplexe Strategiesystem versteht es, Euch für zahlreiche Stunden zu unterhalten – und diese werden auch benötigt.



Im oberen Bildschirm informieren Euch Statistiken, der Kampfberater sowie die Schlachtanimationen über Eure Erfolge. Unten wird vorgerückt, das klappt auch mit dem Stylus. Die Icons sind allerdings winzig, deshalb greift Ihr gerne alternativ zu Steuerkreuz und Feuertasten.


Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Backbone Entertainment, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte



Age of Empires: The Age of Kings
Nintendo DS
Grafik 65 %
Sound 74 %
80 % Spielspass

Erschafft eine Streitmacht: Auch mit Rundentaktik bleibt die Aufbaustrategie spannend.



NDS Wenn sich der Feind verschanzt, solltet Ihr ihn aushungern: Vernichtet seine Felder und Mühlen, damit er sein Versteck verlassen muss.



NDS Schlachtgetümmel erwartet Euch nur im oberen Bildschirm.

Auf dem PC zählt die "Age of Empires"-Serie zu den besten Echtzeit-Strategiespielen, beim DS-Ableger "Age of Kings" wird dagegen rundenweise vorgerückt: Im Mittelpunkt der Schlachten stehen die sagenhaften Krieger Robin Hood, Richard Löwenherz, Minamoto Yoshitsune, Dschingis Khan und Jeanne d'Arc. Sie führen ihre Streitmächte in jeweils fünf bis sechs Missionen gegen feindliche Truppen. Wie bei "Advance Wars: Dual Strike" verfügen Eure Einheiten über vielerlei Waffen und Talente, mit denen Ihr taktisch vorrückt: Unterstützt Eure Soldaten mit den Bogenschützen und lasst die Reiter in den Rücken der Feinde stoßen. Geschickte Strategen können die Moral des Gegners schwächen und sogar feindliche Truppen zum Überlaufen bewegen. Die Front ist aber nur einer kleiner Teil Eures Reichs: Wie im Echtzeit-Vorbild kommandiert Ihr auch Arbeiter, die Siedlungen, Windmühlen, Minen und Felder anlegen. Die Erträge investiert Ihr in neue Truppen, Forschungszentren und über 50 Technologien wie Ballistik und Chemie, die Euren Streitern mehr Kampfkraft verleihen. Außerdem dürft Ihr während der Schlachten in höhere Zeitalter aufsteigen und so neue Spezialeinheiten entwickeln und fortschrittliches Kriegsgerät wie den Rammbock bauen - damit knackt Ihr jede Festung!



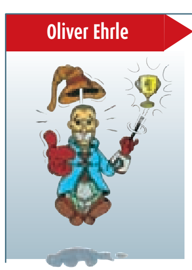
NDS Der Berater macht Euch auf wichtige Punkte der Karte aufmerksam.

Massenkarambolage

Entsprechend den vielen Möglichkeiten müssen Handheldstrategen ihre Taktik völlig neu überdenken: Blitzkrieg-Verfechter haben hier keine Chance. Es gilt zunächst, die Fronten zu sichern und über viele Runden eine mächtige Streitmacht aufzubauen, mit der Ihr dann ins feindliche Terrain vordringt.

Dank der Arbeiter könnt Ihr zeitgleich im Rücken der Armee neue Festungen errichten und so Stück für Stück alle Landstriche der Karte sichern. Dabei hilft Euch der praktische Kampfberater, der auf knifflige Situationen aufmerksam macht und vor jedem Angriff den zu erwartenden Erfolg prognostiziert. Trotzdem müssen sich selbst Profis mächtig ins Zeug legen, denn die vielen Investitionen zahlen sich mitunter erst viele Runden später aus: Weitsicht zählt hier mehr, als schnelle Erfolge. *oe*

Oliver Ehrle



Eine neue Herausforderung für DS-Feldherren: So unterschiedlich Strategiespiele für Handhelds auch sein mögen, eines haben sie alle gemeinsam – es gibt nur Angriffs- und Support-Einheiten. Mit Arbeitern, Forschung und Zeitaltern eröffnet Euch "Age of Empires" jedoch völlig neue Möglichkeiten: Ihr könnt strategische Schlüsselstellen mit Festungen sichern, den zahlenmäßig überlegenen Feind mit technischen Neuerungen schlagen und seine Ländereien vernichten: Je größer seine Armee, desto größer ist auch ihr Hunger! Dank dem Berater verliert Ihr bei den vielen Elementen niemals den Überblick. Im Vergleich zur Konkurrenz hinkt "Age of Empires" jedoch technisch nach: Einige Soundeffekte klingen recht kratzig und beim Kampf wird oftmals gehampelt.

Scarface – Money. Power. Respect.



PSP Mit Spezialwaffen stärkt Ihr Eure Truppe für den kommenden Einsatz.



PSP Die Kämpfe beobachtet Ihr aus wechselnder Perspektive.



PSP Zwischen den Missionen dürft Ihr Filmschnipsel begutachten.

Die PSP-Umsetzung zum Mafia-Klassiker "Scarface" macht die Bandenkämpfe in Rundenstrategie mobil: Vier rivalisierende Familien besetzen alle Stadtteile und nehmen jede Runde taktische Investitionen vor. So lassen sich etwa neue Drogenlabore errichten oder Schlägertrupps und Pusher anstellen. Die heiße Ware wird verschachert, damit Ihr Euch den Bandenkrieg leisten könnt: Jede Runde dürft Ihr das Gebiet eines Feindes angreifen, eigene Stellungen verteidigen und Euch allerlei Poweraktionen wie den Granatwerfer und Scharfschützen leisten. Anschließend beobachtet Ihr die animierten Kämpfe. Das Geheimnis eines erfolgreichen Kartells ist vor allem die kluge Handhabung des Budgets: Wer zu viel Stoff produziert oder nur die Kar-Armee aufbaut, wird bald besiegt. Außerdem gilt es, die Gegner einzuschätzen und feindlichen Angriffen vorzubeugen. Auch etwas Glück spielt eine Rolle – die Cops veranstalten regelmäßig Razzien! Neben dem freien Kampf um Geld und Gebiete gibt's einen Szenario-Modus mit Aufgaben: Ihr errichtet eine bestimmte Anzahl von Drogenküchen oder nehmt bestimmten Feinden Gebiete ab. Zur Belohnung werden nach und nach Szenen aus der Kino-Vorlage freigeschaltet. *oe*



20 Minuten in Liberty City

Wer schnell schaltet, kann eine Mission oder ein Szenario in 20 Minuten schaffen: Eile sollte bei einem Strategiespiel aber nicht geboten sein, schließlich entscheiden die wohl überlegten Investitionen und penibel vorbereiteten Angriffe den Krieg der Kartelle. Deshalb solltet Ihr es Euch zweimal überlegen, bevor Ihr ein Team in den Straßenkampf schickt: Wenn die Kugeln erstmal fliegen, könnt Ihr nur noch passiv zusehen. Fairer sind flotte Matches gegen andere Spieler, weil dann alle Teilnehmer schnell schalten müssen – schließlich kann nur die CPU in wenigen Augenblicken alle Daten vergleichen und wichtige Entscheidungen korrekt treffen.



Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: FarSight, USA
Hersteller: Vivendi
www.scarfacegame.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max.: 4
nötige UMDs: 4
USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 45 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte



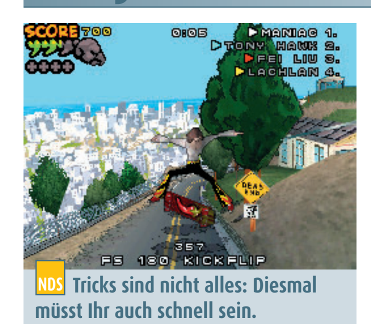
Oliver Ehrle

Das hat Al Pacino nicht verdient: "Money. Power. Respect." ist ein recht einfach gestricktes Strategiespiel, bei dem es letztendlich nur um Zahlen geht. Ihr optimiert den Absatz für Euer Gebiet, baut Schlägertrupps auf und knüpft Euch bei zahlenmäßiger Überlegenheit die feindlichen Areale vor. Schon bald sind die Kämpfe reine Routine, denn mehr lässt sich aus dem flachen Spielprinzip nicht rausholen. Außerdem lässt die Präsentation zu wünschen übrig: Film-Fans erwarten mehr als nur eine Sammlung von Zelluloid-Schnipseln, eine lieblos gepinselte Stadtkarte und animierte Gang-Fights, in die man nicht eingreifen kann – 'wie im Film' fühlt Ihr Euch keinesfalls. Trotz der schwachen Technik braucht Ihr mehrere UMDs für Mehrspielergefechte: ganz schön frech!

PSP – Grafik 60 % – Sound 71 % – **63 % Spielspaß**

Wird dem Kinofilm nicht gerecht: liebloser Strategiestreit um die Viertel von Liberty City.

Tony Hawk's Downhill Jam



NDS Tricks sind nicht alles: Diesmal müsst Ihr auch schnell sein.

Während Sony- und Microsoft-Trendsportler bei "Project 8" traditionell tricksen, bekommen Nintendo-Fans die "Downhill Jam"-Variante präsentiert: Auch auf dem DS flitzt Ihr also Abhänge hinunter und versucht primär, Siege einzufahren statt haufenweise Kunststücke zu zeigen. Dabei kommt die Handheld-Fassung sogar besser weg als das Wii-Gegenstück: Die schicke Cel-Shading-Optik macht etwas her und Ihr schöpft aus einer größeren Trickvielfalt, abwechslungsreichen Herausforderungen und sogar Online-Rennen. *us*



Wenn Ihr die Berge runterdonnert, konzentriert Ihr Euch am besten auf den Hauptbildschirm, das andere Display gibt auch nicht mehr als ein paar Statistiken her. Die normalen Aktionen vollführt Ihr wieder mit Digikreuz und Knöpfen, ähnlich wie beim Vorgänger "American Sk8land" werden besondere Tricks durch Daumendruck auf dem Touchscreen aktiviert.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige Module: 1
USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS – Grafik 78 % – Sound 76 % – **74 % Spielspaß**

Flotte Rollbrettabfahrt, die in Tiefgang und Möglichkeiten den großen Wii-Bruder abhängt.

Need for Speed Carbon



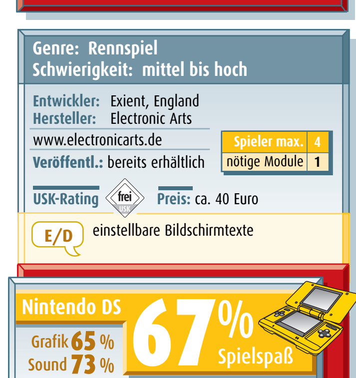
NDS Das Renngeschehen sieht unspektakulär aus, bleibt aber stets flüssig.

Mit dem Vorgänger "Most Wanted" brachte EA das Kunststück fertig, die Luxusmarke auf dem DS in einem infernalisch schlechten Rennspiel zu verwursten. Zum Glück macht es der "Own the City"-Ableger von "Carbon" deutlich besser: Zwar seid Ihr im Gegensatz zur PSP wieder auf festgelegte Kurse beschränkt und müsst auch sonst eine Reihe Einschränkungen hinnehmen. Aber dafür sieht die Grafik ordentlich aus, auch an Lenkung und Umfang kann man wenig meckern – für einen DS-Raser nicht schlecht. *us*

Wie bei den meisten anderen Autorennen kommen auch in "Need for Speed Carbon: Own the City" die DS-Fähigkeiten nur sehr limitiert zum Einsatz. Das Mikrofon wird erwartungsgemäß nicht benutzt, auch der zweite Bildschirm beinhaltet lediglich Informationen wie eine Streckenkarte. Den Stylus braucht Ihr nicht, da die Teamkollegen einfach per Daumendruck gerufen werden.




Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Exient, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige Module: 1
USK-Rating: frei **Preis:** ca. 40 Euro
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS – Grafik 65 % – Sound 73 % – **67 % Spielspaß**

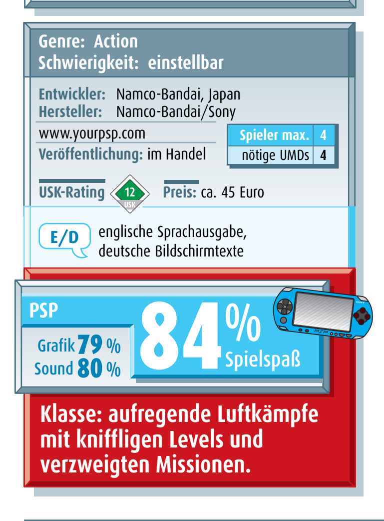
Solide Umsetzung der Nachtraserei mit netten Gimmicks, aber wenig Abwechslung.






20 Minuten auf Wolke Sieben

In 20 Minuten könnt Ihr gleich zwei Missionen schaffen, wenn Ihr Euch auskennt und das Briefing überspringt: Beim Kampf gegen Bodenziele ist Ortskunde wichtig, sonst endet Ihr bald im Raketenhagel der geschickt platzierten SAM-Stellungen – manche Festung müsst Ihr Stück für Stück erobern. Die Luftkämpfe sind dagegen auf den ersten Blick wesentlich übersichtlicher, geschickte Piloten holen einen Feind nach dem anderen vom Himmel: Luft-Luft-Raketen wollen nur Feinde treffen. Natürlich könnt Ihr in 20 Minuten auch Freunde zu einem Dogfight fordern oder gemeinsam flächendeckende Bombardements veranstalten: "Ace Combat X" eignet sich für jede Pause.



Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Entwickler: Namco-Bandai, Japan
Hersteller: Namco-Bandai/Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 45 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 80 %
84 % Spielspaß

Klasse: aufregende Luftkämpfe mit kniffligen Levels und verzweigten Missionen.

Ace Combat X Skies of Deception

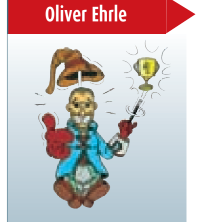

PSP Schlachtschiffe: Verteidigt den Hafen gegen die Flotte der Invasoren.


PSP Auch während den Einsätzen unterhalten Euch Handlungsszenen.


PSP Schützt das Öl: Manche Missionen spielt Ihr mit chirurgischer Präzision.

Namcos berühmter Flugsimulator kommt auf die PSP: Wie in den PS2-Vorbildern fliegt Ihr in einem fiktiven Krieg diverse Missionen, oftmals dürft Ihr sogar zwischen verschiedenen Aufgaben wählen. Ihr führt etwa den Hauptangriff auf Bodenziele oder kümmert Euch um feindliche Abfangjäger. Dazu nutzt Ihr 40 taktische Flieger wie die Allzweckmaschine 'A-6E Intruder' oder den blitzschnellen Jäger 'F-4E Phantom 2'. Auch die Bewaffnung setzt taktische Akzente: Ergänzend zu Bordkanone und Raketen kauft Ihr Multiraketen, zielgelenkte Bomben und Splittermunition. In der Luft experimentiert Ihr mit Schubkontrolle und verschiedenen Anflugwinkeln: Bodenzielen nähert Ihr Euch heimtückisch im Tiefflug, während Ihr Raketen mit blitzschnellen Rollen ausweicht. Das umfangreiche Briefing bereitet Euch auf die Einsätze optimal vor, trotzdem erwarten Euch immer wieder einige Überraschungen.
Bis zu vier Freunde dürfen zudem Ad-Hoc-Luftkämpfe austragen und sich in Coop-Missionen gegenseitig Feuerschutz geben. *oe*

Oliver Ehrle



"Ace Combat X" ist so spannend wie seine Konsolen-Brüder: Die Schauplätze besitzen mitunter mehr Details, als Euch lieb ist. Oftmals müsst Ihr nämlich Abwehrstellungen und Panzer zwischen zahlreichen zivilen Zielen aufstöbern. Zum Glück kann das HUD alle Objekte identifizieren, lange bevor Ihr sie mit bloßem Auge erkennt. Mit den vielen Extrawaffen und Jägern habt Ihr reichlich taktische Auswahl, die Ausrüstung lässt sich auf jeden Kampfstil optimal abstimmen. Mit der schwungvollen Steuerung klappen selbst Tiefflüge äußerst präzise, durch den Link-Modus kommt auch Teamplay ins Spiel. Leider gibt's beim Soloeinsatz keine Wingmen, die auf Befehle hören. Dafür sorgen überraschende Verstärkung und feindliche Fliegerasse für Nervenkitzel.

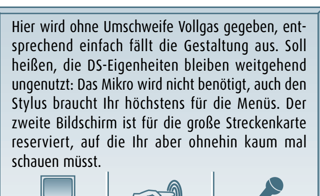
Asphalt Urban GT 2



NDS "Ridge Racer" lässt grüßen: Auch hier saust Ihr mit Nitro-Einsatz los.

Zum DS-Start vor knapp zwei Jahren gefiel das erste "Asphalt" mit flotter Optik und Arcade-Rennvergnügen – viel geändert hat sich beim Nachfolger nicht. Erneut flitzt Ihr rasant über Rundkurse auf der ganzen Welt, die für DS-Verhältnisse grafisch schick in Szene gesetzt wurden. Bahnbrechende Neuerungen finden sich trotz möglichem Nitroschub und gelegentlicher Polizeiverfolgung nicht. Dafür wurde das Fahrzeug- und Pistenkontingent aufgestockt und an der Behebung einiger Macken gearbeitet. *us*

Hier wird ohne Umschweife Vollgas gegeben, entsprechend einfach fällt die Gestaltung aus. Soll heißen, die DS-Eigenheiten bleiben weitgehend ungenutzt: Das Mikro wird nicht benötigt, auch den Stylus braucht Ihr höchstens für die Menüs. Der zweite Bildschirm ist für die große Streckenkarte reserviert, auf die Ihr aber ohnehin kaum mal schauen müsst.

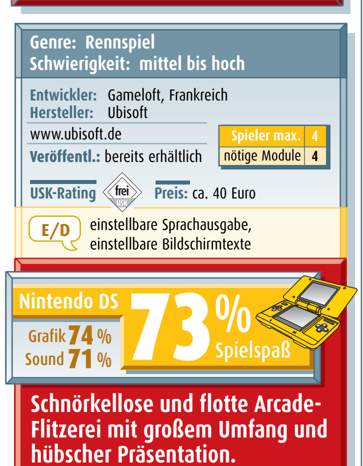

Dualscreen Touchscreen Mikrofon

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Gameloft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4


USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro

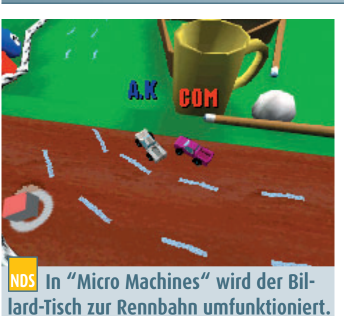

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte


Nintendo DS
Grafik 74 %
Sound 71 %
73 % Spielspaß

Schnörkellose und flotte Arcade-Flitzerei mit großem Umfang und hübscher Präsentation.

Micro Machines V4




NDS In "Micro Machines" wird der Billard-Tisch zur Rennbahn umfunktioniert.

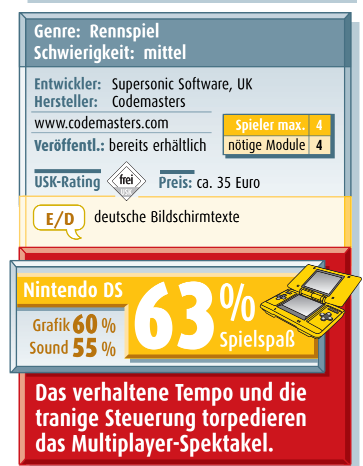
Mit etwas Verzögerung erscheint der vierte Teil der Miniatur-Raserei auch auf dem DS. Wie gehabt lenkt Ihr Eure Flitzer nicht über asphaltierte Rennstrecken, sondern über Wohnzimmer- und Billardtische. Speziell auch der Rennablauf: Wer die Kontrahenten aus dem Bild herausfallen lässt, gewinnt. Wahlweise dürft Ihr die Rennen aber auch über drei Runden absolvieren. Leider steuern sich die Autos träge und die Geschwindigkeit ist etwas lahm. Außerdem gibt's die launigen Mehrspieler-Partien nur mit mehreren Modulen. *ak*

Die Rennen finden ausschließlich auf dem oberen Screen statt. Unten werden Punkte angezeigt, eine Energieanzeige gibt über den Zustand Eures Flitzers Bescheid. Wahlweise steuert Ihr die Boliden auch mit dem Stylus, doch dann wird's nicht nur extrem schwammig, sondern auch ungleich schwerer. Das Mikrofon bleibt außen vor.

Dualscreen Touchscreen Mikrofon

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Supersonic Software, UK
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte


Nintendo DS
Grafik 60 %
Sound 55 %
63 % Spielspaß

Das verhaltene Tempo und die tranige Steuerung torpedieren das Multiplayer-Spektakel.

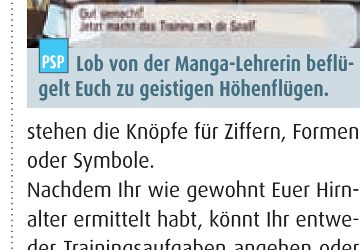
Mind Quiz



PSP Lernen mit Lego: Die simple Klötzchenoptik zeigt nur Wesentliches.



PSP Schnick Schnack Schnuck: Manche Übungen basieren auf Schulhofspielen.



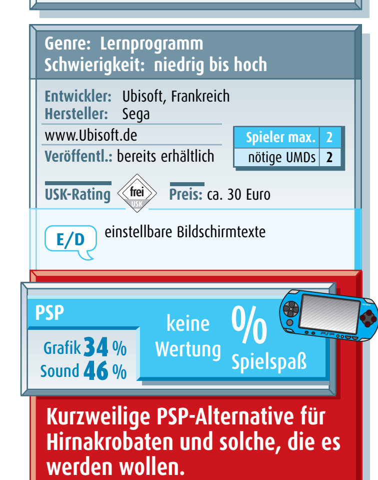
PSP Lob von der Manga-Lehrerin beflügelt Euch zu geistigen Höhenflügen.

Der Hirntrainer-Hype reißt nicht ab. Auch die PSP wird jetzt mit einem Fitnesscenter für die kleinen grauen Zellen bedacht, das unter der Ägide von Dr. Kawashima entstanden ist. Japans führender Hirnguru stand Pate für 49 Übungen aus den Kategorien Rechnen, Gedächtnis, Beurteilung und Reflexe. Anstelle der abstrakten Symbol-Präsentation von "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" auf dem DS setzt Euch Ubisoft einen virtuellen Schulbesuch vor, bei dem Ihr von feschen Manga-Lehrerinnen in gezeichneten Klassenzimmern unterrichtet werdet. Präsentiert wird das Ganze in Standbildern, die einzigen animierten Elemente sind die Zahlen bei manchen Übungen. Die flotte Auswahl der richtigen Antwort wird dabei gänzlich über das immer wieder neu belegte Tastenquartett der PSP abgewickelt. Je nach Aufgabe stehen die Knöpfe für Ziffern, Formen oder Symbole.

Nachdem Ihr wie gewohnt Euer Hirnalter ermittelt habt, könnt Ihr entweder der Trainingsaufgaben angehen oder beim Challenge-Modus weitere Kontinente freischalten, die für immer anspruchsvollere Übungen stehen. Trainierte Hirnakrobaten wagen sich an eine von fünf Prüfungsvarianten oder duellieren sich mit einem befreundeten Hirnie. *mw*

20 Minuten im Gehirn-Gymnasium

"Mind Quiz" ist konzipiert für den kleinen Intelligenz-Quickie zwischendurch. Selbst der Challenge-Durchlauf eines ganzen Kontinents dauert kaum länger als 20 Minuten. Ideal also für Mittagspausen, Fahrten in der Straßenbahn oder das Wartezimmer Eures Psychiaters. Auch Euer Gehirnalter habt ihr binnen Minuten ermittelt, einzelne Minispiele dauern maximal eine Minute. Längere Sessions werden durch die gestaffelten Schwierigkeitsgrade der Kontinente interessant. Wer seine Leistung bei einer knackigen Aufgabe unbedingt verbessern will, sitzt mitunter weit länger auf der Schulbank als 20 Minuten. Ein ausgesprochener Zeitfresser ist das Lernprogramm aber nicht.


Genre: Lernprogramm
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Sega
www.Ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 30 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte
PSP
Grafik 34 %
Sound 46 %
keine Wertung %
Spielspaß
Kurzweilige PSP-Alternative für Hirnakrobaten und solche, die es werden wollen.


Max Wildgruber

Mir persönlich macht Gehirnjogging mit Stylus und Sudoku mehr Spaß! Das kann ich allerdings nur behaupten, weil ich die freie Wahl zwischen PSP und DS habe. Für sich genommen ist "Mind Quiz" eine feine Minispielsammlung mit angenehm flacher Lernkurve, durchdachter Steuerung und diesem wohligen 'Ich tue ja was für meine mentale Gesundheit'-Gefühl. Der weniger abstrakte Stil und die wohlgestalteten Manga-Mädels sprechen dabei eine weniger verkopfte Klientel an als der symbolistisch-trockene DS-Kawashima. Eine Sudoku-Sammlung oder ähnliches hätten "Mind Quiz" allerdings gutgetan, DS-Gehirnjogger bekommen diesbezüglich mehr. PSP-Monogamisten, die ihren Denkmuskel aufpumpen wollen, werden Kandidaten beim "Mind Quiz".

Flutsch und weg

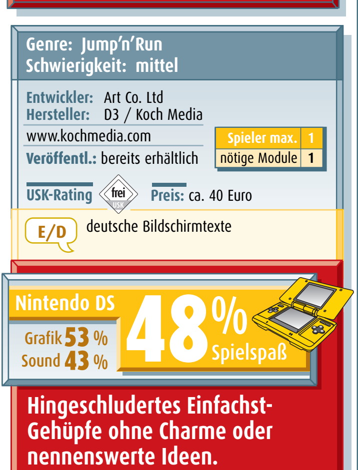


NDS Ratte Roddy beim Stadtrundgang. Oben: Riegelschubsen im Gefrierfach.

Auch auf Nintendos Kleinstem wird Ratterich Roddy von einem heimtückischen Artgenossen das Klo runtergespült. Dort erlebt er an der Seite von Rätzin Rita haarsträubende Jump'n'Run-Abenteuer. Und 'haarsträubend' könnt Ihr hier wörtlich nehmen: Leidlich witzige Minispiele wie Kanalfahrt oder Fußballspiel und mit Filmszenen illustrierte Dialog-Sequenzen werten die hakelige Hüpferei kaum auf, in der neben detailarmer Pixeloptik vor allem die unpräzise Steuerung für reichlich Wutausbrüche sorgt. *rb*


'Chronisch unterversorgt' gibt den Zustand des Touch-Screens nur ansatzweise wieder: Außer Angaben über Level-Titel, Gesundheitszustand und einem netten Standbildchen hat er nämlich nix zu zeigen. Einzige Ausnahme: Die spärlich gesäten Minispiele, bei denen Ihr z.B. mit dem Stylus Riegel wegschubst, um das rattige Gespann vor einem grausigen Schicksal als Tiefkühlkost zu bewahren.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

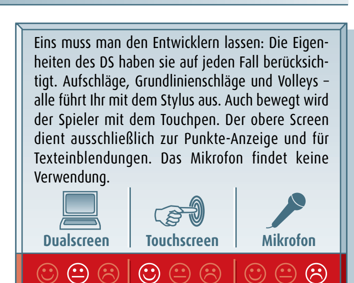

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Art Co. Ltd
Hersteller: D3 / Koch Media
www.kochmedia.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte
Nintendo DS
Grafik 53 %
Sound 43 %
48 %
Spielspaß
Hingeschludertes Einfachst-Gehüpfe ohne Charme oder nennenswerte Ideen.

Rafa Nadal Tennis

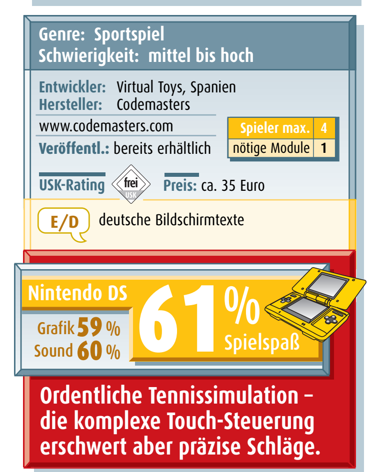



NDS Auf Sand zuhause: Rafael Nadal. Andere echte Spieler sind nicht dabei.

Mit der DS-Tennissimulation führt Ihr den spanischen Tennis-Crack Rafael Nadal an die Spitze der Weltrangliste. Doch ohne Training ist kein Blumentopf zu gewinnen – denn statt konventioneller Knöpfchendrückerei bugsiert Ihr den Ball mit Wischbewegungen des Stylus über die Netzkante. Außerdem lasst Ihr den Spieler laufen, indem Ihr mit dem Stift auf die gewünschte Stelle des Platzes tippt. Das ist ungewohnt und funktioniert nur suboptimal. Dafür gibt's eine Alternativ-Steuerung, die Euch etwas mehr Kontrolle gibt. *ak*


Eins muss man den Entwicklern lassen: Die Eigenheiten des DS haben sie auf jeden Fall berücksichtigt. Aufschläge, Grundlinienschläge und Volleys – alle führt Ihr mit dem Stylus aus. Auch bewegt wird der Spieler mit dem Touchpen. Der obere Screen dient ausschließlich zur Punkte-Anzeige und für Texteinblendungen. Das Mikrofon findet keine Verwendung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

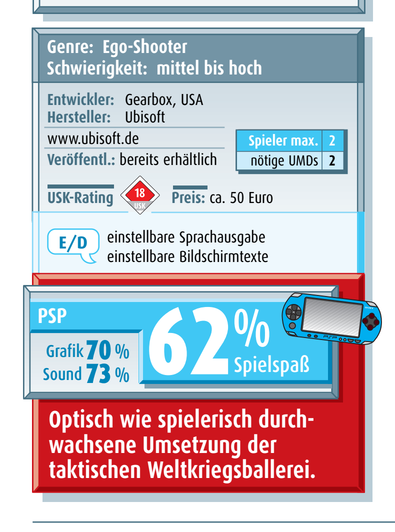

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Virtual Toys, Spanien
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 35 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte
Nintendo DS
Grafik 59 %
Sound 60 %
61 %
Spielspaß
Ordentliche Tennissimulation – die komplexe Touch-Steuerung erschwert aber präzise Schläge.

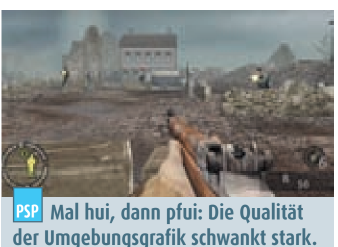
Brothers in Arms: D-Day

VIDEO AUF DVD!

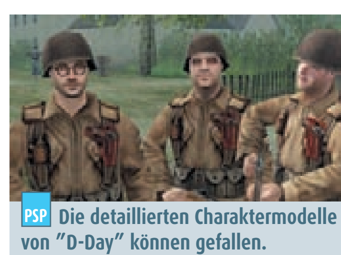


Friedlich liegt das französische Dorf vor uns. Doch die Ruhe täuscht: Von links springen deutsche Soldaten aus den Büschen und versperren dem kleinen Trupp amerikanischer Fallschirmspringer den Weg. Ein Druck auf die obere Digitaste genügt und die KI-Kollegen gehen hinter einer niedrigen Steinmauer in Deckung. Das Fadenkreuz auf den Feind gerichetet, verschwenden wir keine Kugeln mit sinnlosen Versuchen, den Gegner zu treffen. Stattdessen befehlen wir den Kameraden, das Feuer zu eröffnen. Das graue Symbol zeigt an: Der Feind ist festgenagelt. Über die Situationsansicht suchen wir uns jetzt den sichersten Weg, um den Gegnern in den Rücken zu fallen – das nächste Scharmützel wartet schon.


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Gearbox, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 18
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
PSP Grafik 70 % Sound 73 % 62 % Spielspaß
Optisch wie spielerisch durchwachsene Umsetzung der taktischen Weltkriegsballerei.

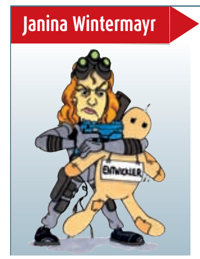

PSP Mal hui, dann pfui: Die Qualität der Umgebungsgrafik schwankt stark.


PSP Verstärkt Eure Feuerkraft durch das aufgesetzte MG des Panzers.


PSP Die detaillierten Charaktermodelle von "D-Day" können gefallen.

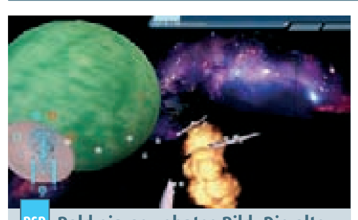
Bevor Ubisofts Waffenbrüder im dritten "Brothers in Arms" ihr NextGen-Debüt geben, müssen die Digi-Helden erneut in Teil 1 Ihren Mann stehen – diesmal auf der PSP. Gearbox lässt Euch in "D-Day" unverändert aus der Ego-Perspektive zur Waffe greifen. Für die Steuerung bedeutet das: Ihr könnt nicht gleichzeitig die Kamera drehen und die Spielfigur bewegen. In den 'Freisicht'-Modus schaltet Ihr durch Halten der Kreistaste. Drückt Ihr nur kurz den Knopf, zielt Ihr via Kimme und Korn. Das ist wichtig, denn die Genauigkeit der Waffen lässt zu wünschen übrig. Zum Glück stapft Ihr in Begleitung einiger Kameraden durchs französische Hinterland: Die Soldaten gehen auf Knopfdruck zum Angriff über und geben Sperrfeuer, damit Ihr dem Gegner in die Flanke fallen könnt. Via Situationsansicht prüft Ihr, wie sich die Umgebung für Flankenmanöver nutzen lässt. Das Befehlsrepertoire ist übersichtlich, dennoch macht die überladene Teamsteuerung Probleme. Im Gefechtsmodus könnt Ihr die Digi-Hilfe deshalb gegen einen menschlichen Mitspieler tauschen. *jw*

Janina Wintermayr

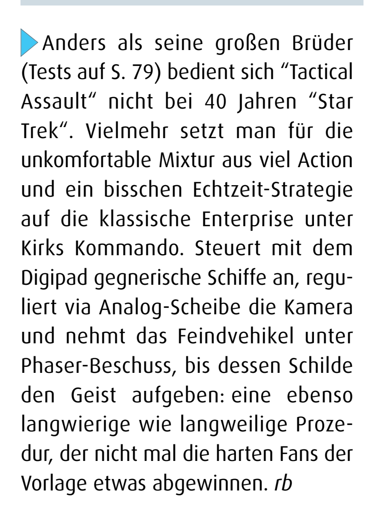


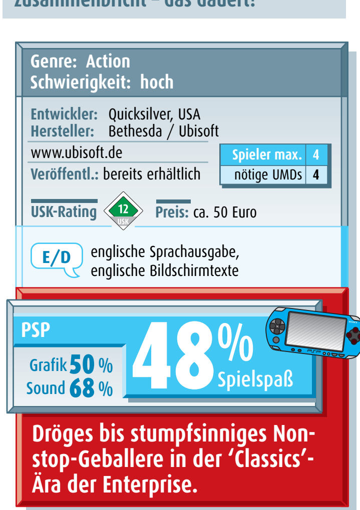
Hier werde ich zum Deserteur: Im Gegensatz zu meinen Kollegen ballere ich mich noch gerne durchs virtuelle Zweiter-Weltkrieg-Szenario. Ein Spiel wie "Brothers in Arms: D-Day" muss ich jedoch nicht haben. Denn vom exzellenten Konsolen-Ego-Shooter ist auf der PSP nicht mehr viel übrig geblieben. Dabei hat sich der Entwickler Gearbox sichtlich Mühe gegeben, dem Original optisch und inhaltlich nahe zu kommen. Die unhandliche Steuerung torpediert den Spielspaß jedoch gewaltig: Das Anvisieren funktioniert sehr ungenau und die Teamkontrolle geht alles andere als flott von der Hand, was den Spielverlauf unnötig bremst. Zusätzlich kommt bei Schusswechseln mit vielen Charakteren die eigentlich sehr ordentliche Grafik heftig ins Stocken.

Star Trek: Tactical Assault


PSP Bald ein gewohntes Bild: Die alte Enterprise zerbricht in tausend Teile.

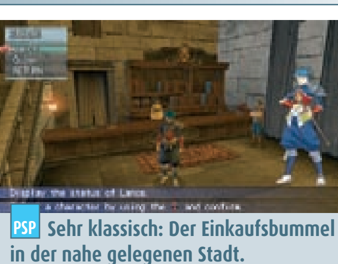

PSP Ballern bis der Schutzschild zusammenbricht – das dauert!


Anders als seine großen Brüder (Tests auf S. 79) bedient sich "Tactical Assault" nicht bei 40 Jahren "Star Trek". Vielmehr setzt man für die unkomfortable Mixtur aus viel Action und ein bisschen Echtzeit-Strategie auf die klassische Enterprise unter Kirks Kommando. Steuert mit dem Digipad gegnerische Schiffe an, reguliert via Analog-Scheibe die Kamera und nehmt das Feindvehikel unter Phaser-Beschuss, bis dessen Schilde den Geist aufgeben: eine ebenso langwierige wie langweilige Prozedur, der nicht mal die harten Fans der Vorlage etwas abgewinnen. *rb*

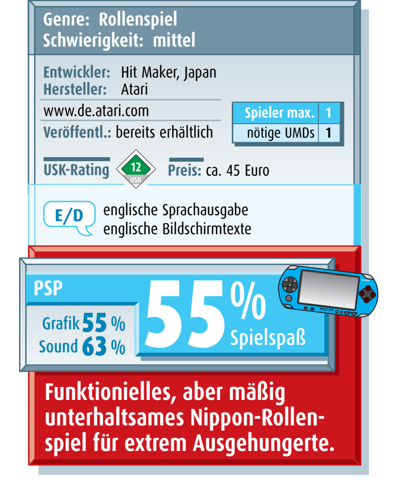

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Quicksilver, USA
Hersteller: Bethesda / Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
PSP Grafik 50 % Sound 68 % 48 % Spielspaß
Dröges bis stumpfsinniges Non-stop-Geballere in der 'Classics'-Ära der Enterprise.

Blade Dancer: Lineage of Light


PSP Laufen nicht rundenweise, sondern via Menü ab: die Kämpfe.


PSP Sehr klassisch: Der Einkaufsbummel in der nahe gelegenen Stadt.

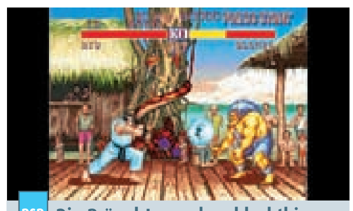
3D-RPGs auf Handheld sind noch immer eine Seltenheit – Hit Makers "Blade Dancer" trägt nicht dazu bei, die Tauglichkeit der Kleinst-Hardware für dieses Genre zu beweisen. Sind die simplen, aber flotten Echtzeit-Menügefechte sowie das umfangreiche 'Crafting'-System noch echte Spielanreize, so ist die klobige Grafik ein echter Stimmungskiller. Auch sonst hat das durch und durch klassische EP-Jäger-Aufgebot nicht viel zu bieten: Spärlich gesäter Dudel-Sound, fantasielose Szenarien und Durchschnitts-Story formieren sich zum Rollenspiel von der Fernost-Stange. *rb*


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Hit Maker, Japan
Hersteller: Atari
www.de.atari.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 45 Euro
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
PSP Grafik 55 % Sound 63 % 55 % Spielspaß
Funktionelles, aber mäßig unterhaltsames Nippon-Rollenspiel für extrem Ausgehungerte.

Capcom Classics Collection Reloaded

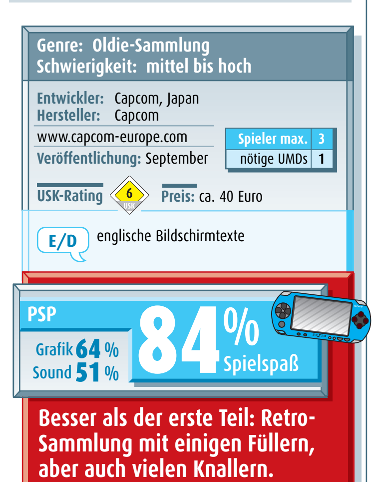


PSP "Super Ghouls 'n Ghosts" ist der einzige Konsolenklassiker auf der UMD.



PSP Die Prügel-Legende schlechthin: "Street Fighter 2" gibt's dreifach.

Schon zum zweiten Mal beglückt Capcom PSP-Besitzer mit einer Zusammenstellung aus dem Klassiker-Archiv. Für die "Reloaded"-Collection wurden die großen Namen zusammengesucht, die es letztes Jahr auf PS2 und Xbox gab – "Street Fighter 2" in drei Varianten, die "1942"-Serie sowie Ritter Arthurs Abenteuer in "Ghosts 'n Goblins" & Co. gefallen heute noch und sind jeden Cent wert. Dazu gesellen sich diverse Prügelscroller und Bitmap-Shooter, die teilweise PSP-exklusiv sind. Zwar muss man nicht jeden der unbekannten Titel haben, die Sammlung insgesamt ist aber klasse. *us*



Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentlichung: September
Spieler max. 3
nötige UMDs 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 64 %
Sound 51 %
84 % Spielspaß

Besser als der erste Teil: Retro-Sammlung mit einigen Füllern, aber auch vielen Knallern.

Taito Legends Power-Up

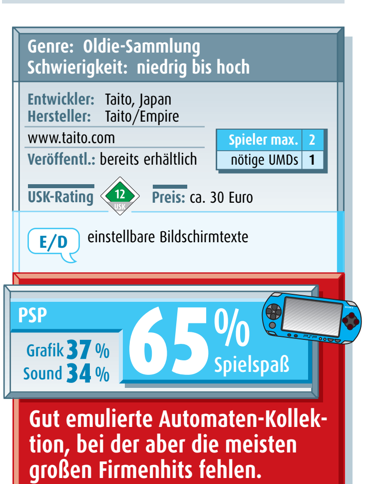


PSP Highlight der Zusammenstellung: "New Zealand Story".



PSP "Cameltry" macht auch in moderner Form eine gute Figur.

Nach zwei Sammlungen für PS2 und Xbox landet die japanische Retro-Packung nun auch auf der PSP. Das "Power-Up"-Kollektiv umfasst 21 Automaten von Taito aus den Jahren 1979 bis 1989 und konzentriert sich überwiegend auf unbekanntere B-Titel: So versucht Ihr Euch u.a. an "Ki Ki kai Kai" und "Space Dungeon", echte Größen wie "Bubble Bobble" oder "Rainbow Islands" (war in Japan noch dabei) wurden sträflicherweise weggelassen. Auch vier dezent aufgemotzte Modernisierungen obskurer Automaten helfen da nur wenig. Trotzdem nicht schlecht, aber es wird viel Potenzial verschenkt. *us*



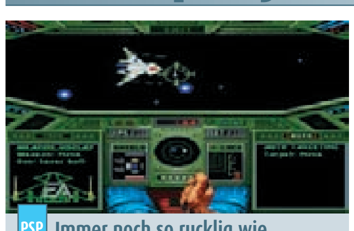
Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Taito, Japan
Hersteller: Taito/Empire
www.taito.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 30 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 37 %
Sound 34 %
65 % Spielspaß

Gut emulierte Automaten-Kollektion, bei der aber die meisten großen Firmennamen fehlen.

EA Replay



PSP Immer noch so rucklig wie damals: "Wing Commander".

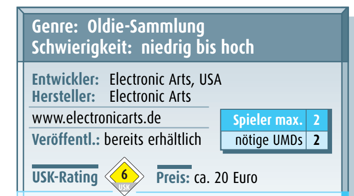


PSP Die PS-Prügelei "Road Rash" ist mit allen drei Teilen vertreten.

Auch Electronic Arts springt nun auf den Retro-Trend auf, macht das aber in ungewöhnlicher Art. Nachdem der Software-Gigant natürlich keine alten Automaten verwursten kann, wurde kurzerhand das 16-Bit-Archiv geplündert: 14 Titel von Mega Drive und SNES finden sich auf der UMD. Die Zusammenstellung fällt allerdings etwas obskur aus, denn Vertreter wie "Wing Commander" oder "Ultima 7" haben zwar große Namen, waren aber auf den Heimcomputern deutlich besser – dafür fehlen sämtliche großen Sportspiele. Wer Kuriositäten mag, greift zu, für den Rest gibt's bessere Retro-Schnäppchen. *us*

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 20 Euro
E/D englische Bildschirmtexte



PSP
Grafik 41 %
Sound 38 %
67 % Spielspaß

Interessante Auswahl, aber nur wenig Titel: nette Retro-Sammlung für 16-Bit-Freunde.

Point Blank DS



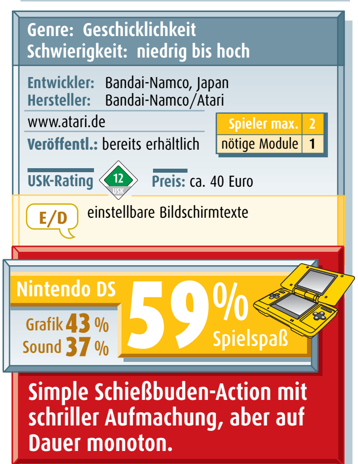
NDS Schäfchenzählen mal anders: Nur wer fleißig tippt, schafft die Quote.

Einige Spiele leben von der dafür benötigten Spezialhardware – das trifft auch auf die "Point Blank"-Trilogie zu, die sich als friedfertiges Lightgun-Spektakel prima machte. Ersetzt man die Plastikwumme aber durch den DS-Stylus, blättert leider viel vom Lack ab. Übrig bleiben dann nämlich nur 40 simple Reaktionstests, die zwar kurzzeitig ganz nett sind, aber schnell fade werden. Den Charme und Witz eines "Wario Ware" erreicht die Schießbude bei Weitem nicht, zumal die Stylus-Abfrage gelegentlich etwas schwammig ist. *us*



"Point Blank DS" gibt sich schnörkellos und setzt die Vorlage konsequent um – Mikro und Dualscreen bleiben also während der Schießübungen gänzlich außen vor. Dafür steht der Touchscreen im Mittelpunkt, denn der ersetzt schließlich die Lightgun. Der Stylus ist Euer einziges Werkzeug, wird allerdings gerade bei hektischen Aufgaben nicht immer ganz exakt abgefragt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Bandai-Namco, Japan
Hersteller: Bandai-Namco/Atari
www.atari.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 43 %
Sound 37 %
59 % Spielspaß

Simple Schießbuden-Action mit schriller Aufmachung, aber auf Dauer monoton.

12/06 bis 1/07

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 6 CYBERMEDIA € 3,30

Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95 Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER

MOBILE GAMER

KILLZONE LIBERATION

Test & Tipps

Großer Player's Guide zum PSP-Shooter

2 Riesenposter GRATIS

grand theft auto Vice City Stories

Test & Tipps: Grandioses Spiel, geheime Cheats

Yoshi's Island DS

Riesen-Test zum Jump'n'Run-Hit

MARIO vs. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

Jetzt schon getestet:
Mini-Marios unter Stylus-Kontrolle

PSP vs DS LITE

Die ganze Wahrheit auf 7 Seiten: Großer Vergleichstest der Handheld-Giganten

54 Spieletests

für Sony PSP und Nintendo DS



Neuer GBA im Test

Heller & mehr Kontrast: Besserer Bildschirm begeistert

POKÉMON MYSTERY DUNGEON

Rollentausch: Jetzt seid Ihr ein Pokémon

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

Fette Weltall-Action für PSP und DS



Spiele fürs Handy

- 9 neue Games getestet
- Übersicht: Beat'em-Ups

Wii weit weg?

Habe mir die Wii-Konsole gekauft inklusive "The Legend of Zelda: Twilight Princess" und "Rayman Raving Rabbids". Die Sensorleiste ist ca. vier Meter von meiner Sitzposition entfernt. Mit ein paar Einstellungen funktioniert das Zielen im Wii-Menü wunderbar und bei "Zelda" dank gutem Kalibrierungs-Menü noch viel besser.
Doch bei "Rayman" werde ich aufgefordert, näher an die Sensorleiste heranzurücken. Könntet Ihr in Zukunft bei Euren Tests den maximalen Abstand zur Sensorleistung angeben? Oder ist "Rayman" eine Ausnahme? Möchte die Sensorleiste eigentlich auf dem Fernseher lassen und auch nicht nur zweieinhalb Meter vom Fernseher entfernt sitzen.

David Schmid, via E-Mail

"Rayman Raving Rabbids" scheint in der Tat eine Ausnahme zu sein. Da wir erst für diese Ausgabe eine Testversion erhalten haben, konnten wir nicht früher darauf hinweisen. Beim Herumprobieren mit dem Wii machten wir weitere Entdeckungen: Unter anderem variiert die Point-Reichweite bei einigen Spielen je nach Einstellung der Sensorleisten-Sensibilität in der Konsole. Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns Gerüchte, dass neben der Sensorleiste platzierte Kerzen ebenfalls die Reichweite vergrößern sollen. In der kommenden Ausgabe gibt's einen Erfahrungsbericht im Sinne von 'Die ersten Wochen mit der Wii-Konsole', der alle offenen Fragen klärt.

Konstruktive Kritik

Nach fünfmonatiger Abstinenz (neuer PC und damit einhergehend nur PC-Mags gelesen) habe ich mir die Weihnachtsausgabe der MAN!AC geholt. Hier mal konstruktive Kritik:
1. Titelseite
Dass Ihr den DVD-Inhalt nun horizontal anstatt vertikal angebt, dient der Übersicht und finde ich sehr gut. Übers Cover selbst lässt sich streiten. Mir gefällt's nicht besonders. Eine Collage sollte es sein, nicht wahr. Mit Link und Wii und Sonic und, und, und. Insgesamt wirkt mir das Cover zu bunt und kindisch. Ich will hier bunt nicht mit kindisch gleichsetzen. Aber ein Grund, warum unser Hobby bei 'Normalo- Erwachsenen' ständig zu Gelächter führt ist der, dass die Magazine im Konsolenbereich fast durch die Bank viel zu 'kindgerecht' designt sind. Orientiert Euch mit dem Cover mal eher am "Spiegel": ein schlichte Gestaltung mit einem Thema, die nicht alles auf einmal will. (...)
2. DVD-Inhalt
Ist der jetzt für immer weg oder nur wegen weihnachtlichem Platzmangel? War für mich eh immer Platzverschwendung.
3. Konsolen-Guide
So einen 'Allerwelts-Guide' hätte ich woanders erwartet, aber nicht bei Euch. (...) Ich find's zwar nett, dass Ihr anscheinend was für Einsteiger bringen wolltet, finde es aber ärgerlich, dass dies auf Kosten des genialen Extended-Teils ging, der für gewöhnlich doch deutlich tiefer in die Zockermaterie vordringt. Was war also der Sinn dieses Guides? Jeder, der die MAN!AC länger als zwei Ausgaben liest, wusste die Infos schon vorher. (...)

Wolfgang Wegleitner, Illmitz

Danke für das ausführliche Feedback, wir mussten Deinen Leserbrief aber um einiges kürzen. Zu den einzelnen Punkten:
1. Die Gestaltung der Titelseite wird immer wieder häufig diskutiert. Alle Beweggründe aufzuzählen, warum und wieso wir welches Design bevorzugen, würde diesen Rahmen sprengen. Nur so viel: Auch die MAN!AC unterliegt gewissen Marktzwängen. Das Heft auf Spiegel-Erwachsenen-Stil zu trimmen, würde mit hoher Wahrscheinlichkeit das Aus für das Magazin bedeuten. Ein wesentlicher Teil unserer Leser setzt sich nämlich aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen zusammen.
2. Den DVD-Inhalt verkleinerten wir schon vor einigen Monaten von zwei auf eine Seite. Zu finden ist die Übersicht auf Seite 3.
3. Siehe Punkt 1: Wir wissen um unsere Leser, die sich nicht täglich intensivst mit ihrem Hobby auseinander setzen. Und gerade zu Weihnachten gibt es immer wieder viele Neueinsteiger, die einen solchen Konsolen-Guide als Informationsquelle gut gebrauchen können. Im Übrigen ist es auch für Profis und Videospiel-Veteranen interessant, alle Daten und Details gesammelt auf zehn Seiten zu finden. Oder weißt Du auswendig alle Fakten sowie die Genreverteilung pro Konsole?

Toleranz-Appell

Ich gehöre selbst zu der etwas älteren Generation und seit fast 20 Jahren zu den treuen Videospiel-Fans. Ich habe die Kämpfe zwischen Nintendo und Sega, danach Sony und Microsoft und Nintendo miterlebt. Ich habe geweint beim Untergang von Sega und doch produzieren sie noch gute Spiele für andere Systeme. Jetzt bin ich gespannt auf Nintendos Wii.
Mich stört, dass alle sich gegenseitig irgendwie die Meinung sagen, aber keiner wirklich zuhören will. Warum muss man die anderen davon überzeugen, dass etwas besser oder schlechter ist? Mich erfreuen alte Spiele genauso wie die von heute. Ich würde mich total über völlig abgedrehte Spielideen freuen, wir bräuchten endlich mal wieder mehr Gaudi vor der Konsole. Daher würde es mich aus tiefstem Herzen freuen, wenn Nintendo mit Wii Erfolg hätte. Denn wir brauchen mehr Konsolenproduzenten, um Spiele der etwas anderen Art zu bekommen. Hört auf, Euch zu bekriegen und gönnt dem anderen einfach mal etwas!

Gökhan, via E-Mail



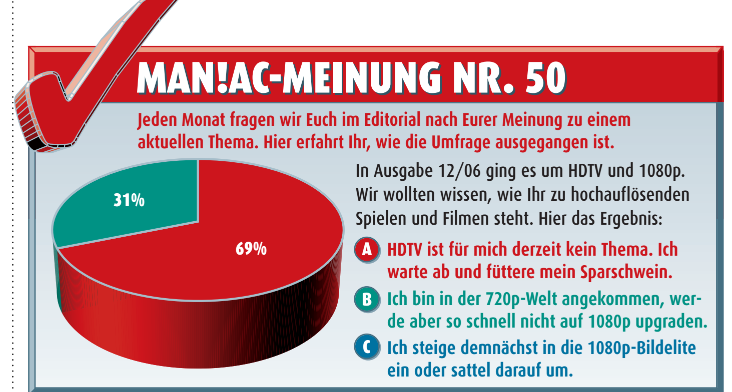
Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Die PS3-Raserei "Gran Turismo HD" kommt nun doch nicht mehr in die Läden. Vielmehr wird der hochauflösende Vorgeschmack auf Teil 5 der Rennsimulations-Serie ab 24. Dezember zum kostenlosen Download im Playstation Store bereit stehen – zumindest in Japan. Entwickler Polyphony Digital werkelt derweil intensiv an "Gran Turismo 5". Ob "Gran Turismo HD" zum Deutschland-Start der PS3 im März ebenfalls zum Gratis-Download angeboten wird, ließ sich bis zum Redaktionsschluss nicht klären.

UPDATE: Knapp verpasst: Die Mitte Dezember erschienene Gamecube-Version von "The Legend of Zelda: Twilight Princess" hat es bis Heftschluss nicht in die Redaktion geschafft. Nächsten Monat folgt der Nachtest.





BITTE ANKREUZEN:

- ☐ **MAN!AC Abo** inkl. Heft-DVD
- ☐ **MAN!AC unrestricted Abo**
  inkl. erweiterter Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
  BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro.** Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

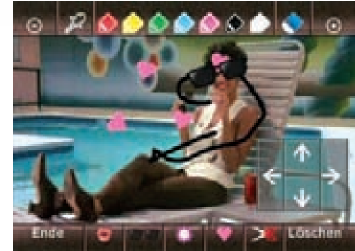
KNOWHOW

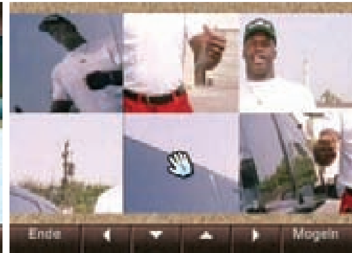
Filmgenuss mit Nintendos Wii





Klickt im Wii-Menü auf den Fotokanal, dann auf 'Start' und im nächsten Menü auf die SD-Speicherkarte (links): Das Medium wird nun nach Bildern und Videos durchsucht (rechts), Ihr gelangt anschließend in eine Übersicht.



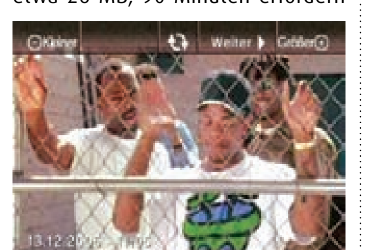


Mit der Funktion 'Verändern' lassen sich allerlei Faxen anstellen: Ihr dürft die Videos bemalen (links), sie mit Effekten wie 'Negativ' verzerren und sie als bewegliches Puzzle nutzen (rechts) - dafür eignen sich Musikclips optimal!

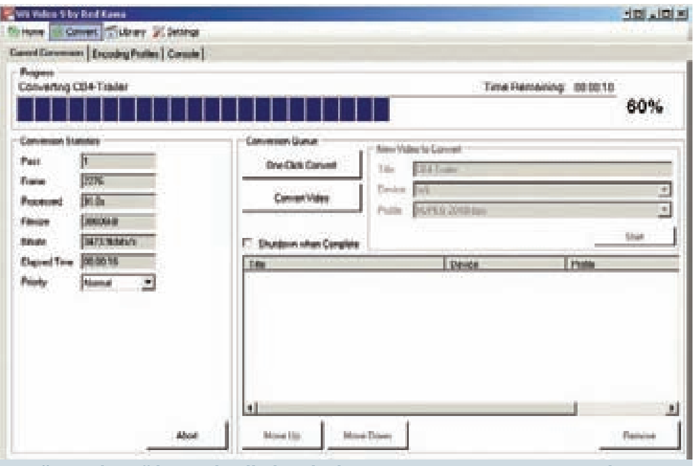
Der Wii entpuppt sich als Multimedia-Talent: Mit dem Fotokanal lassen sich nicht nur Schnappschüsse betrachten, sondern auch Videos auf die Konsole bringen. Dazu benötigt Ihr die kostenlose PC-Software "Wii Video 9" (unter www.redkawa.com/videoconverters/) sowie eine SD-Speicherkarte als Wechselmedium. Beachtet beim Shopping: Wer komplette 90-Minuten-Streifen auf den Wii bringen möchte, besorgt sich ein Exemplar mit vier Gigabyte Speicher (zirka 80 Euro).

Konverter: Nach der Installation von "Wii Video 9" klickt Ihr auf den Menüpunkt 'Convert' und dann darunter auf das Kärtchen 'Encoding Profiles'. Hier lassen sich diverse Setups speichern, eines ist bereits vorprogrammiert. Es wandelt Eure Videos in akzeptabler Qualität ins Wii-Format, die Dateien benötigen jedoch jede Menge Speicher: Eine Minute belegt etwa 26 MB, 90 Minuten erfordern also knapp 2,4 GB! Speicher sparen könnt Ihr mit der Option 'Bitrate', außerdem lässt sich unter 'Resolution' die Auflösung verringern. So erhaltet Ihr oftmals dieselbe Qualität bei verringerter Bitrate. Spielt mit den Einstellungen herum, bis Ihr ein Gefühl für die Qualität Eurer Kreationen bekommt und Ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid: Funclips aus dem Internet lassen sich z.B. deutlich platzsparender als TV-Aufnahmen wandeln. Unter dem Kärtchen 'Current Conversation' bringt Ihr allerlei Videodaten wie AVI, MPEG und Quicktime mit Euren Profilen ins Wii-Format. Es gibt auch ein Queue, mit dem sich gleich mehrere Filme vorprogrammieren lassen. Speichert anschließend Eure Kreationen auf die SD-Karte und schiebt sie in den Wii-Schacht.

Wii-Player: Auf dem Wii wechselt Ihr nun in den Foto-Kanal. Klickt links auf die Speicherkarte, alle kompatiblen Filmdateien werden automatisch erkannt und in einem Menü aufgelistet – durch einen Klick spielt Ihr sie ab. Mit der Funktion 'Verändern' könnt Ihr die Videos bearbeiten, Effekte hinzufügen sowie die Filme als Puzzle durcheinander mischen. Der große Speicherbedarf macht die Film-Funktion des Wii zu einer brauchbaren Lösung für Kurzfilme und Videogrüße. Hoffen wir, dass die Konsole in Zukunft auch aktuelle Formate wie MPEG4 und Konsorten unterstützt. *oe*



Nur die nötigsten Funktionen: Der Wii-Player kann Eure Filme vorspulen, pausieren und zoomen.



Mit "Wii Video 9" bringt Ihr allerlei Filmdateien ins Wii-Format: Einsteiger können die vorgegebenen Einstellungen nutzen und erzielen so schnelle Erfolge.

Abwärts kompatibel?

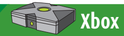
Wer für seinen Gamecube einige Importspiele gesammelt hat, kann sie leider nicht problemlos auf dem Wii spielen: Sowohl der "Freeloader" (Bild) als auch das "Action Replay" von Datel sind mit der neuen Nintendo-Konsole nicht durgehend kompatibel. US-Geräte schlucken zwar einige Versionen der Code-Free-Software, PAL-Hardware gibt sich dagegen unwillig.

Wifi für Wii

Datel (www.codejunkies.com) will einen WLAN-Accesspoint speziell für den Wii verkaufen: Das "Wifi MAX for Nintendo Wii and DS Lite" kann zudem auch das aktuelle Handheld von Nintendo mit dem Internet verbinden. Das Zubehör wird an den USB-Slot des PC gestöpselt, die beiliegende Software soll für unkomplizierte Verbindung sorgen. Das "Wifi MAX" wird Euch zirka 35 Euro kosten.

Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 01/07: Ad-Hoc-Spiele online** So kriegt Ihr PSP-Linkspiele ins Internet
- **MANIAC 12/06: Surfen mit dem DS** Der erste Browser für Nintendos Handheld
- **MAN!AC 11/06: Präsentationen per PSP** Schicke Bilderschauen für unterwegs
- **MAN!AC 10/06: PSP spielt Video-Podcasts** Mehr bewegte Bilder für die Reisen



Componenten Switch Box 4-fach

Die praktische Umschaltbox (erhältlich z.B. bei www.wolf-soft.de) erweitert den Fernseher auf vier YUV-Anschlüsse samt Audio, die an der Vorderseite ausgewählt werden. Bild und Ton bleiben ohne Qualitätseinbußen erhalten.

Hersteller:	Hama
System:	PS2, PS3, Xbox, 360, Wii
Preis:	ca. 40 Euro

Die Umschaltbox zum angemessenen Preis erspart lästiges Umstecken von YUV-Quellen. Leider liegt kein Komponenten-Kabel bei. Dennoch: Kaufempfehlung für NextGen-Fans.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔(✔)

Pro DVD Remote



Logic 3 bringt eine nahezu 1:1-Kopie der Microsoft-Fernbedienung, die wie das Original angenehm in der Hand liegt. Dabei sind alle Gummitasten gut erreichbar und bieten einen spürbaren Druckpunkt, hinterlassen aber einen etwas billigen Eindruck.

Hersteller:	Logic 3
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 15 Euro

Sehr günstige Alternative zum Microsoft-Original: Auf der gut gestalteten Fernbedienung finden sich alle Funktionen des Vorbilds – und das zum halben Preis.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔(✔)

Shootpad

Bigben wartet mit einer Innovation auf: Beim Shootpad wurde ein kleiner Fußball auf eine Sensorenmatte befestigt – tretet Ihr das Leder, kickt Ihr auch bei virtuellen Fußballspielen die Pille. Dabei unterscheidet das Shootpad verschiedene Ballmanöver. Schüsse löst Ihr durch Unterbrechen der Infrarot-Barriere der gelben Sensorenpfosten aus. Kurzum:



Wenn Ihr auf dem Pad steht und mit dem Fuß ausholt, kickt Ihr in Richtung gegnerisches Tor. Die Steuerung Eures virtuellen Stürmers übernehmt Ihr mittels Funk-Pad, das dem Nunchuk des Wii ähnelt – nur mit einem Steuerkreuz. Beim "PES 6"-Testspiel waren wir vom Spielgefühl positiv überrascht: Zwar benötigt Ihr eine gewisse Umgewöhnungszeit, dann aber klappen Pass-Staffetten, Flanken, Lupfer und tödliche Steilpässe erstaunlich genau. Dank individuell einstellbarer Schussintensität und drei Voreinstellungen für "PES", "FIFA" und "FIFA Street" eine gewitzte Alternative für experimentierfreudige Fußballfans.

Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 75 Euro

Pässe, Dribblings, Torschüsse: Mit dem Shootpad kickt Ihr Euch buchstäblich durch virtuelle Fußballspiele – allerdings zum moderat hohen Preis.

MAN!AC Wertung 

ZUBEHÖR

Xbox 360 Wireless Racing Wheel

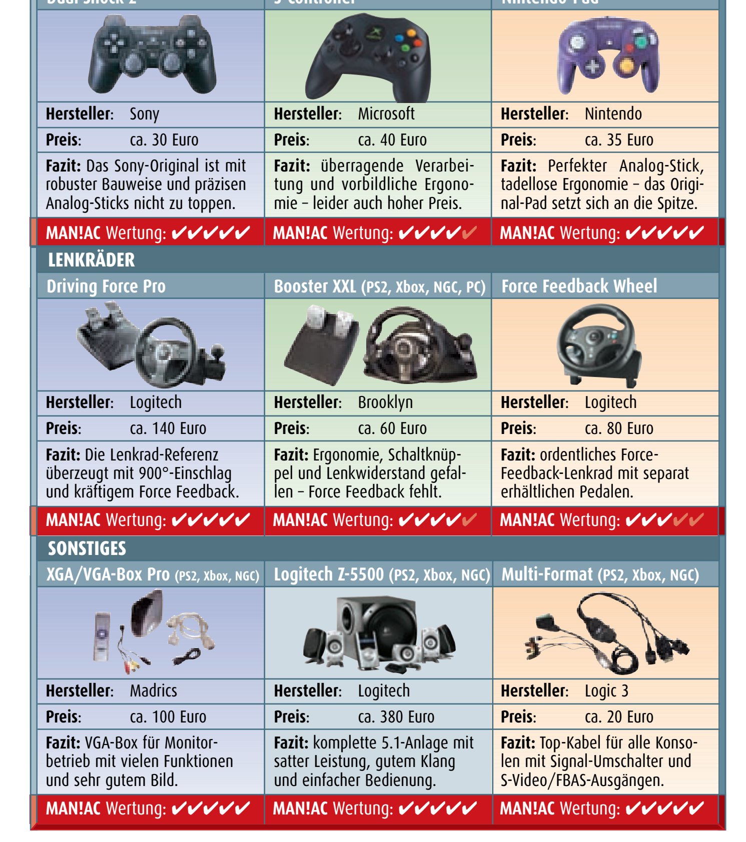
Den Preis für die komplizierteste Verpackung der Zubehörgeschichte hat das Lenkrad schon beim Öffnen gewonnen: Im Lieferumfang finden sich neben dem Steuergerät samt integrierter Schenkelhalterung auch gut verarbeitete Pedale, Tischbefestigung und Netzteil. Installiert werden die Lenkradtreiber einfach durch Einlegen der beiliegenden "Project Gotham Racing 3"-Disc. Danach funktioniert die Peripherie mit jedem Renntitel. Praktisch: der Anschluss fürs Headset. Gut gelöst ist die stabile Tischbefestigung mit Schraube und Schnappverschluss zur schnellen Anbringung und Demontage. Allerdings wackelt die Lenkradachse im Gehäuse und die analogen Schaltwippen ohne Druckpunkt fühlen sich zu schwammig an. Beim Spielen fällt das kombinierte Force Feedback aus Lenkradwiderstand und Rumble-Funktion auf. Ersterer funktioniert aber nur bei Netzbetrieb. Dabei macht Microsofts Vorzeigeraser "PGR3" eine gute Figur – nach kurzer Eingewöhnung zirkelt Ihr die Boliden zielgenau um die Kurven, was aber z. B. bei "Need for Speed Carbon" überhaupt nicht klappt. Nett: Auch mittels Batteriebetrieb funktioniert die Hardware – doch dank fehlendem Force Feedback kommt dann kaum Fahrspaß auf. Auch im Vergleich zu Logitechs PS2-Lenkrädern zieht die Hardware deutlich den Kürzeren.



Hersteller:	Microsoft
System:	Xbox 360
Preis:	ca. 120 Euro

Microsofts 360-Lenkrad gefällt mit Funktechnik, guter Verarbeitung und Tischbefestigung – allerdings nerven wackelige Lenkradmontierung und mäßiges Force-Feedback.

MAN!AC Wertung ✔✔✔(✔✔)



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS		
Dual Shock 2	**S-Controller**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔(✔)	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	**Booster XXL** (PS2, Xbox, NGC, PC)	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔(✔)	MAN!AC Wertung: ✔✔✔(✔✔)
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	**Logitech Z-5500** (PS2, Xbox, NGC)	**Multi-Format** (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT

WII SPORTS

91 Pins Superstrike:
Im Powerbowling-Training könnt Ihr mit einem fiesen Trick sämtliche Kegel abräumen. Die Schummelei funktioniert allerdings nur in der letzten Runde. Semmelt Eure Kugel einfach in die linke oder rechte Rille. Am Ende der Bahn angekommen, verursacht sie dort eine gigantische Explosion, die alle Pins wegsprengt. Leider funktioniert dieser Trick ausschließlich im Trainings-Modus.

Miis im Publikum:
Wenn Ihr beim Tennis oder Boxen über 1.000 Punkte sammelt, setzen sich Eure Miis ins vergrößerte Publikum. Ausgenommen natürlich die Avatare, die gerade spielen.

Diamantenball:
Sobald Ihr beim Bowling das Pro-Level erreicht, erhaltet Ihr eine wunderschöne Spezialkugel im Diamantendesign.

Bowlingschock:
Lasst beim Bowling die Kugel los, wenn Ihr nach hinten ausgeholt habt. Die Zuschauermenge schreit erschrocken auf und alles springt wild durcheinander.

Bowlingkugeldesign:
Sobald der Bildschirm vor dem Bowling schwarz wird, könnt Ihr den Controller in eine der in unserer Liste angegebenen Richtungen halten, um eine Bowlingkugel in Eurer Lieblingsfarbe zu erhalten.

Blau
↑
Gold
→
Grün
↓
Rot
←

YOSHI'S ISLAND DS

Neue Charaktere:
In folgenden Welten könnt Ihr neue Babys freischalten, die auf Yoshis Rücken Platz nehmen. Dabei handelt es sich erwartungsgemäß um prominente Charaktere aus dem Mario-Universum.

Baby Peach
Welt 1-5
Baby DK
Welt 2-1
Baby Wario
Welt 3-5
Baby Bowser
Welt 4-5

Neue Minispiele:
Eine wesentlich härtere Version der herkömmlichen Minispiele dürft Ihr angehen, wenn Ihr in einer Welt sämtliche Charakter-Münzen sammeln konntet. Unsere Liste verrät Euch, in welcher Welt Ihr welche Minispiele freischaltet.

Tulip Shooter
Welt 1
Flutter Challenge
Welt 2
Bouncy Maze
Welt 3
Speed Eating
Welt 4
Egg Toss
Welt 5

Bonus-Stages:
Am Ende jedes Levels findet Ihr eine Blüte mit bis zu fünf Blättern, abhängig davon, wieviel Blumen Ihr im jeweiligen Level gefressen habt. Springt Ihr hinein und stoppt den rotierenden Ball an einem Blütenblatt, öffnet sich der Weg in ein Bonuslevel. Alternativ dazu könnt Ihr auch 700 Punkte in jeder Welt sammeln und öffnet so das Tor zur schönen neuen Bonuswelt.

THRILLVILLE

Cheatcodes:
Gebt die folgenden Schummelkombinationen während des Spielverlaufs in einem beliebigen Park ein, und erfreut Euch am Nervenkitzel etlicher Cheateffekte.

alle Parks freigeschaltet
■ ● ▲ ■ ● ▲ ■
alle Fahrgeschäfte freigeschaltet
■ ● ▲ ■ ● ▲ ▲
50.000 $
■ ● ▲ ■ ● ▲ ✖
Mission erfolgreich abschließen
■ ● ▲ ■ ● ▲ ●
■-Taste zum Abschluß

Freischaltbares:
Führt die aufgelisteten Manöver aus, um einige feine Spezialaktionen freizuschalten.

Freundschaft leicht gemacht
betätigt im Chat-Menü die ✖-Taste anstelle der Konversations-Auswahl
Schnellere Romanze
sobald Ihr den entsprechenden Liebes-Level erreicht habt, könnt Ihr anstelle der herkömmlichen Konversation das Flirt-Minispiel aufrufen

Minispiele:
Um die letzten beiden Minispiele freizuschalten, müsst Ihr "Thrillville" mit 100 Prozent durchspielen.

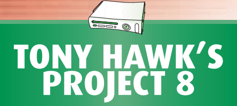
SUPERMAN RETURNS

Supercheats:
Gebt die folgenden Schummelcodes an der angegebenen Stelle im Spiel ein, um diverse Effekte zu aktivieren, die Kal-Els Erdenleben spürbar erleichtern.

Festung der Einsamkeit
alle Powerups
← Y → X ↓ Y ↑ ↓ X Y X
Festung der Einsamkeit
alles freischalten
← ↑ → ↓ Y X Y ↑ → X
Startmenü
God-Modus
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Y X
Startmenü
unendlich City-Energie
Y → Y → ↑ ← → Y
Lademenü
Bizarro
↑ → ↓ → ↑ ← ↓ → ↑

Freischaltbare Kostüme:
Die folgenden Outfits könnt Ihr auf Supermans stählernen Körper stülpen, wenn Ihr die Anforderungen aus unserer Liste erfüllt. Der edle Zwirn hat allerdings nur optischen Mehrwert. Wer auf Effekte hofft, kann sich die Mühe sparen.

Golden Age Anzug
Metropolis vor den Tornados beschützen
Pod-Anzug
Bizarro schlagen



TONY HAWK'S PROJECT 8

Cheats:
Gebt die folgenden Passwörter im Cheat-Bildschirm von "Tony Hawk's Project 8" ein.

alle Decks freigeschaltet
needaride
alle Specials im Shop verfügbar
yougotitall
Travis Baker
plus44
Grim Reaper
enterandwin
Anchorman
newshound
Big Realtor
shescaremse
Bum
bamsfaldera
Christian Hosoi
hohohosoi
Colonel und Sicherheitsmann
militarymen
Inkblot Deck
birdhouse
Jason Lee
notmono
Kevin Staab
mixitup
Nerd
wearelosers
Journalisten
themedia
Skinny Realtor
sellsellsell
Zwilling
badverybad
Zombie
suckstobedead
Vater und Sohn
strangefellows

Videosession:
Diese Liste verrät Euch, wie Ihr die coolsten Videos des Spiels freischalten könnt.

'Behind the Scenes'
jede Pro-Challenge schlagen
'Ein Tag im Leben eines Pro'
schlagt Jason Lee
'Bam Margera'
besiegt ihn bei der Pro-Challenge
'Dustin Dollin'
besiegt ihn bei der Pro-Challenge
'Bob Burnquist'
besiegt ihn bei der Pro-Challenge

OKAMI

Belohnungen:
Je nachdem, welche Aufgaben Ihr im Laufe des Spiels erledigt, bekommt Ihr am Ende unterschiedliche Belohnungen fürs Durchspielen. Unsere Liste informiert Euch darüber, welche Aktion Euch was einbringt.

Unverwundbarkeit
findet alle 100 'Stray Beads'
Kamic Returner
spielt "Okami" einmal durch
Kamic Transformer 1 & 2
spielt "Okami" einmal durch
Kamic Transformer 3
S-Wertung für Todesarten
Kamic Transformer 4
S-Wertung für besiegte Feinde
Kamic Transformer 5
S-Wertung für verdientes Geld
Kamic Transformer 6
S-Wertung für gefundene 'Demon Fangs'
Kamic Transformer 7, 8 & 9
S-Wertung für verdientes Lob
geheimes Kino
sammelt mehr als 31 Stunden Spielzeit an
'Stray Bead'
spielt "Okami" einmal durch

Spaß im Ladebildschirm:
Im Ladebildschirm von "Okami" könnt Ihr zwei unterschiedliche Minispiele zum Zeitvertreib nutzen: Wenn in regelmäßigen Abständen Pfoten auf dem Bildschirm erscheinen, könnt Ihr im Takt die ✖-Taste bedienen und so die Abdrücke vergrößern, wenn Ihr im Rythmus bleibt. Beim anderen Minispiel hämmert Ihr einfach so oft wie möglich auf die ✖-Taste, um den Bildschirm nach und nach mit Pfotenabdrücken zu füllen. Lange Ladezeiten könnt Ihr sogar dazu benutzen, Euch 'Demon Fangs' zu beschaffen. Bleibt Ihr beim ersten Minispiel immer im Takt und seid Ihr beim zweiten schnell genug, bekommt Ihr am Ende je einen 'Fang'.

Neues Spiel +:
Denkt daran, nach dem Abspann Euer Spiel zu sichern, sobald Ihr "Okami" das erste Mal durchgespielt habt. So könnt Ihr ein neues Spiel mit etlichen gesammelten Waffen und einigen Artefakten starten. Pinseltechniken müsst Ihr neu erlernen.

LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Feenquellen:
In Flaschen gefangene Feen oder große Feen füllen Eure Energie wieder auf. In der Höhle der Prüfung in der Gerudo-Wüste könnt Ihr Feenquellen an unterschiedlichen Stellen in ganz Hyrule freischalten. Unsere Liste verrät, wie viele Räume Ihr durchqueren müsst, um einzelne Quellen freizuschalten. Habt Ihr genügend Räume geschafft, winkt gar eine große Fee!

Ordon Quelle
10 Räume
Faron Quelle
20 Räume
Eldin Quelle
30 Räume
Lanayru Quelle
40 Räume
große Feen in allen Quellen
50 Räume

Mehr Bomben tragen:
In allen "Zelda"-Spielen ist die Erhöhung von Links Bomben-Tragekapazität ein lebenserleichterndes Unterfangen. Lest hier, wo Ihr neue Bombentaschen und das begehrte Kapazitäts-Upgrade für Euren Helden bekommt.

Bombentasche 1
nach dem zweiten Tempel in Barnis Bombenladen in Kakariko
Bombentasche 2
befreit den gefangenen Goronen aus dem Lavafelsen in Zoras Reich
Bombentasche 3
zerstört die Felsbarrieren für den Besitzer des Kanu-Minispiels
Doppelte Bombenanzahl tragen
macht 25 oder mehr Punkte beim Kanu-Minispiel

Anglerlatein 1:
Sucht beim Fischteich das Schild mit der Aufschrift: 'Keinen Müll reinwerfen!'. Links von der Brücke, in der Nähe des Schildes, ist ein Fleck im Wasser. Werft hier Eure Angel aus, um eine Flasche zu fangen.

Anglerlatein 2:
Wenn Ihr Euch im Haus des Fischteich-Besitzers umseht, stoplert Ihr über ein Spiel, bei dem Ihr Rubine gewinnen könnt. Schafft Ihr acht Runden des Minispiels, erhaltet Ihr den unwiderstehlichen Frosch-Köder, ein Pflicht-Accessoire für echte Profiangler.

Anglerlatein 3:
Nachdem Ihr einen hylaischen Hecht, einen hyrulischen Karpfen und einen ordonischen Katzenfisch gefangen habt, könnt Ihr an der südöstlichen Ecke des Teichs in der Nähe des Hauses den Sink-Köder aus dem Wasser ziehen. Lasst Euch bei dessen Benutzung aber nicht von Hena erwischen, sonst nimmt sie ihn Euch weg.

Anglerlatein 4:
In der Nähe des Eingangsschildes des Angel-Areals gibt es drei Erdhaufen. Verwandelt Euch in die Wolfsform und grabt ein wenig, um zahlreiche Würmer zu Tage zu fördern. Stopft die Viecher in eine leere Flasche und benutzt sie dann als Köder, um fette Beute einzufahren.

Herzteile:
Besucht Fanadis Palast in der Hauptstadt von Hyrule. Hier könnt Ihr der Dame des Hauses zehn Rubine zahlen, um eine Vision zu erhalten. So seht Ihr einen Ort, in dem ein Herzstück versteckt liegt. Habt Ihr genügend Rubine, könnt Ihr so die Fundorte sämtlicher Herzteile des Spiels herausfinden.

Eine kleine Spende:
Nach dem dritten Dungeon könnt Ihr im Kakariko-Dorf 1.000 Rubine spenden. Sprecht daraufhin mit dem alten Goronen außerhalb des Malo-Marktes und erledigt seinen Auftrag. Danach könnt Ihr eine zweite Spende abliefern, die aber statt auf 2.000 nur auf 200 Rubine dotiert ist.

Ich wollt, ich wär ein Huhn:
An diversen Stellen des Spiels treibt sich lärmendes Federvieh herum. Haut ein paarmal mit dem Schwert auf das Gackergetier, um die Kontrolle über ein Huhn zu bekommen.

Jahresinhalt 2006

FEATURES & REPORTAGEN

TITEL	HEFT	SEITE
150 Ausgaben MAN!AC	4	102
Capcom Gamer's Day 2006	5	12
E3 2006 im Überblick	8	36
E3 2006 Messerundgang	7	8
Games Convention 2006	11	36
Gegen Drachen und Dämonen: Rollenspiel-Highlights	9	18
GP2X: Die zweite Handheldgeneration aus Korea	4	92
GTA und seine Herausforderer	8	8
Jahresinhalt 2005	2	124
MAN!AC @ Games Convention	9	47
Midway Gamer's Day	5	18
Nintendo DS Lite	5	95
Nintendo Wii auf der E3 2006	7	14
Playstation 3 auf der E3 2006	7	10
PS3-Verschiebung	11	34
Sega Private Show 2006	9	46
Serien-Täter: Die 10 wichtigsten Videospiel-Reihen	4	34
Tokyo Game Show 2006	12	36
Wii will rock you	11	8
X06 – Jetzt wird gespielt!	12	40
Xbox 360 auf der E3 2006	7	12
Xbox 360 im Praxistest	2	32
Xbox 360: Der Deutschland-Start	1	52

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
24: The Game	PS2	2	28
Ab durch die Hecke	PS2, Xbox, NGC	6	34
Ace Combat: The Belkan War	PS2	6	35
Alan Wake	360	12	14
Alone in the Dark	PS3, 360	7	38
Alone in the Dark	PS3, 360	11	20
And 1 Streetball	PS2, Xbox	4	31
Ape Escape: Million Monkeys	PS2	10	27
Army of Two	360	7	37
Army of Two	PS3, 360	10	14
Assassin's Creed	PS3, 360	7	28
Azenta's World	PS3, 360	11	33
Battlefield: Bad Company	PS3, 360	11	33
B-Boy	PS2	9	45
BioShock	360	7	32
Black	PS2, Xbox	2	24
Blazing Angels. Squadrons of WW2	Xbox, 360	3	32
Brothers in Arms: Hell's Highway	PS3, 360	6	22
Brothers in Arms: Hell's Highway	PS3, 360	10	8
Bullet Witch	360	9	45
Buzz! Das große Quiz	PS2	3	34
Call of Duty 3	PS2, Xbox, NGC, 360, Wii	8	24
Call of Duty 3	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	12	18
Canis Canem Edit	PS2	11	18
CellFactor Revolution	360	10	17
Coded Arms Assault	PS3	7	26
Commandos Strike Force	PS2, Xbox	3	33
Crackdown	360	7	44
Crackdown	360	8	16
Crusty Demons	PS2	9	44
Dance Factory	PS2	3	34
Darkness, The	PS3, 360	5	8
Dead or Alive Xtreme 2	360	7	41
Dead or Alive Xtreme 2	360	9	42
Destroy All Humans 2	PS2	7	48
Destroy All Humans 2	PS2	10	30
Devil May Cry 4	PS3	12	8
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	PS2	4	8
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	360	3	26
Elebits	Wii	7	21

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Elebits	Wii	8	32
Elveon	PS3, 360	10	18
Enchanted Arms	360	7	45
Enchanted Arms	360	9	24
Eragon	PS2, 360	8	35
Eragon	PS2, 360	11	30
Excite Truck	Wii	7	19
Eye of Judgement, The	PS3	7	43
F.E.A.R.	360	7	36
F.E.A.R.	360	10	32
Far Cry Instincts Evolution	Xbox	3	35
Far Cry Instincts Evolution	Xbox	4	24
Far Cry Instincts Predator	360	3	35
Far Cry Instincts Predator	360	4	24
Far Cry Vengeance	Wii	11	32
Fatal Inertia	PS3, 360	7	47
Fatal Inertia	PS3, 360	10	34
FIFA Street 2	PS2, Xbox, 360	2	30
Fight Night Round 3	PS2, Xbox, 360, NGC	3	24
Final Fantasy 12	PS2	2	12
Final Fantasy 12	PS2	6	14
Final Fantasy 13	PS3	7	30
Final Fight Streetwise	PS2, Xbox	1	20
FlatOut 2	PS2, Xbox	4	31
Forbidden Siren 2	PS2	7	67
Front Mission 5	PS2	3	18
Frontlines: Fuel of War	PS3, 360	7	46
Full Auto	360	2	20
Full Auto 2: Battlelines	PS3	7	47
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	PS2, Xbox	3	34
Ghost Recon Advanced Warfighter	360	3	14
God Hand	PS2	6	30
God of War 2	PS2	6	18
Guitar Hero 2	PS2, 360	7	48
Half-Life 2: Episode 2	PS3, 360	9	34
Half-Life 2: Portal	PS3, 360	10	24
Halo 3	360	7	40
Haze	PS3, 360	7	44
Haze	PS3, 360	8	34
Heavenly Sword	PS3	7	24
Herr der Ringe, Der: Die Schlacht um...	360	3	32
Herr der Ringe, Der: Die Schlacht um...	360	7	45
Hitman: Blood Money	PS2, Xbox, 360	6	28
Indiana Jones	PS3, 360	7	47
John Woo's Stranglehold	PS3, 360	5	20
John Woo's Stranglehold	PS3, 360	7	42
John Woo's Stranglehold	PS3, 360	11	25
Just Cause	PS2, Xbox, 360	6	32
Just Cause	PS2, Xbox, 360	8	10
Kane & Lynch: Dead Men	360	12	26
Kingdom Hearts 2	PS2	3	8
Lair	PS3	12	30
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Wii	7	19
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Wii	11	12
Lego Star Wars 2	PS2, Xbox, 360, NGC	9	28
Lost Planet: Extreme Condition	360	5	17
Lost Planet: Extreme Condition	360	10	34
Lost Planet: Extreme Condition	360	12	16
Mass Effect	360	7	42
Mass Effect	360	12	20
Mercenaries 2: World in Flames	PS3	8	18
Metal Gear Solid 3 Subsistence	PS2	3	33
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3	7	44
Metroid Prime 3: Corruption	Wii	7	19
Mortal Kombat Armageddon	PS2, Xbox	5	22
MotoGP 2006	360	6	35
MotorStorm	PS3	9	43
NBA Ballers Phenom	PS2, Xbox	5	19
Need for Speed Carbon	PS2, PS3, Xbox, 360, NGC	9	14

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Ninety-Nine Nights	360	9	44
Odama	NGC	4	16
Okami	PS2	12	32
Onimusha: Dawn of Dreams	PS2	3	12
Outfit, The	360	2	26
OutRun 2006: Coast 2 Coast	PS2, Xbox	3	33
Over G Fighters	360	8	35
Painkiller: Hell Wars	Xbox	2	22
Pate, Der	PS2, Xbox, 360, NGC	1	12
Persona 3	PS2	10	26
Phantasy Star Universe	PS2, 360	3	29
Phantasy Star Universe	PS2, 360	7	48
Phantasy Star Universe	PS2, 360	12	22
Prey	360	4	18
Prey	360	8	28
Pro Evolution Soccer 6	PS2, 360	7	48
Pro Evolution Soccer 6	PS2, 360	8	22
Project Silpheed	360	12	34
Rainbow Six Vegas	PS3, 360	5	24
Rainbow Six Vegas	PS3, 360	7	41
Rainbow Six Vegas	PS3, 360	8	29
Rainbow Six Vegas	PS3, 360	11	22
Rampage: Total Destruction	PS2, NGC	5	19
Rayman Raving Rabbids	PS2, Wii	9	30
Rayman Raving Rabbids	PS2, Wii	11	32
Rayman Raving Rabbids	PS2, Wii	12	25
Red Steel	Wii	7	22
Red Steel	Wii	12	24
Resistance: Fall of Man	PS3	7	27
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	360	6	20
Rogue Galaxy	PS2	3	22
Rogue Trooper	PS2, Xbox	1	8
Rogue Trooper	PS2, Xbox	5	24
Rumble Roses XX	360	4	26
Ryu ga Gotoku	PS2	3	28
Saint's Row	360	8	14
Scarface: The World is Yours	PS2	6	26
Scarface: The World is Yours	PS2	10	20
Sensible Soccer	PS2, Xbox	6	34
Shadow of the Colossus	PS2	1	16
Shadowrun	360	9	39
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	PS2	2	18
Sonic Riders	PS2, Xbox, NGC	3	20
Sonic the Hedgehog	PS3, 360	7	41
Sonic the Hedgehog	PS3, 360	8	26
Sonic the Hedgehog	PS3, 360	12	28
Sonic und die geheimen Ringe	Wii	7	20
Sonic und die geheimen Ringe	Wii	12	29
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	1	14
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	2	14
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	4	22
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	7	41
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	9	10
Splinter Cell Double Agent	PS2, Xbox, 360, NGC, Wii	11	28
Spy Hunter: Nowhere to Run	PS2, Xbox	5	19
Star Trek Legacy	360	6	34
Suikoden 5	PS2	6	24
Suikoden Tactics	PS2	1	18
Super Mario Galaxy	Wii	7	18
Super Mario Galaxy	Wii	8	20
Super Monkey Ball Adventure	PS2, NGC	5	24
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Wii	7	20
Super Paper Mario	NGC	7	39
Super Smash Bros. Brawl	Wii	7	21
Super Smash Bros. Brawl	Wii	9	32
Test Drive Unlimited	PS2, 360	9	40
Timeshift	360	7	46
TimeShift	360	10	28
Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox, 360	2	8

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Tony Hawk's Downhill Jam	Wii	7	20
Tony Hawk's Project 8	PS2, PS3, Xbox, 360	8	30
Tony Hawk's Project 8	PS2, PS3, Xbox, 360	11	26
Too Human	360	8	33
Top Spin 2	360	4	30
Tourist Trophy	PS2	4	28
Turok	PS3, 360	7	40
Unreal Tournament 2007	PS3	4	14
Unreal Tournament 2007	PS3	7	46
Unreal Tournament 2007	PS3	11	32
Untold Legends: Dark Kingdom	PS3	8	35
Untold Legends: Dark Kingdom	PS3	11	31
Valkyrie Profile 2: Silmeria	PS2	9	22
Virtua Fighter 5	PS3	7	45
Virtua Fighter 5	PS3	12	10
Virtua Tennis 3	PS3, 360	7	43
Virtua Tennis 3	PS3, 360	12	33
Viva Pinata	360	7	34
Warhawk	PS3	7	43
Wario Ware: Smooth Moves	Wii	7	20
Weiße Hai, Der	PS2, Xbox	4	30
Wii Sports	Wii	7	21
WWE SmackDown vs. Raw 2007	PS2, 360	6	34
Xenosaga 3: Also sprach Zarathustra	PS2	7	50
X-Men: The Official Game	PS2, Xbox, 360, NGC	6	35

SPIELE-TESTS (IMPORT)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Aeon Flux	Xbox	2	41	71%
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	PS2	7	71	77%
Baten Kaitos Origins	NGC	12	46	80%
Chibi-Robo	NGC	5	34	65%
Combat Elite: WW2 Paratroopers	Xbox	3	42	58%
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	PS2	11	42	63%
Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King	PS2	2	36	93%
Fatal Frame 3: The Tormented	PS2	2	42	77%
Fighting Beauty Wulong	PS2	9	68	36%
Garou Densetsu Battle Archives 1	PS2	10	38	66%
Grandia 3	PS2	5	28	84%
Guitar Hero	PS2	3	38	90%
Gunstar Heroes Treasure Box	PS2	6	42	71%
Ibara	PS2	6	42	62%
King of Fighters 11	PS2	9	67	85%
King of Fighters Maximum Impact 2	PS2	7	72	84%
Kingdom Hearts 2	PS2	6	38	75%
Magna Carta: Tears of Blood	PS2	3	43	67%
Metal Saga	PS2	7	70	62%
Metal Slug	PS2	9	50	57%
Metal Slug 6	PS2	12	49	83%
Neo Geo Battle Coliseum	PS2	3	40	82%
Radilgy	DC	6	40	51%
Romancing Saga	PS2	1	24	76%
Rule of Rose	PS2	11	46	62%
Sega Rally 2006	PS2	3	39	67%
Shadow Hearts: From the New World	PS2	5	30	85%
Shooting Love Trizeal	PS2	7	72	66%
Steambot Chronicles	PS2	8	44	69%
Stubbs the Zombie	Xbox	1	26	75%
Tales of Legendia	PS2	5	32	71%
Under Defeat	DC	6	40	75%
Valkyrie Profile 2: Silmeria	PS2	12	48	79%
Wild Arms 4	PS2	4	46	83%
Wild Arms Alter Code: F	PS2	2	40	73%
Xenosaga Episode 3: Also sprach Zarathustra	PS2	11	44	78%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
24: The Game	PS2	5	48	74%
Ab durch die Hecke	PS2	9	82	71%
Ab durch die Hecke	Xbox	9	82	71%
Ab durch die Hecke	NGC	9	82	71%
Ace Combat: The Belkan War	PS2	10	49	86%
Advent Rising	Xbox	6	85	63%
Aeon Flux	Xbox	10	87	71%
America's Army: Rise of a Soldier	Xbox	4	86	70%
Amped 3	360	1	94	89%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
And 1 Streetball	PS2	8	79	56%
And 1 Streetball	Xbox	8	79	56%
Ape Escape 3	PS2	6	82	75%
Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	PS2	10	86	77%
Atelier Iris: Eternal Mana	PS2	4	88	76%
ATV Offroad Fury 3	PS2	3	81	69%
Battalion Wars	NGC	2	90	76%
Battlefield 2: Modern Combat	360	5	50	88%
B-Boy	PS2	10	91	67%
BDFL Manager 2007	PS2	12	90	79%
BDFL Manager 2007	360	12	90	80%
Black	PS2	4	77	88%
Black	Xbox	3	68	88%
Blazing Angels: Squadrons of WW2	Xbox	5	88	80%
Blazing Angels: Squadrons of WW2	360	5	88	80%
BloodRayne 2	PS2	6	79	68%
BloodRayne 2	Xbox	6	79	68%
Burnout Revenge	360	4	87	90%
Buzz! Das große Quiz	PS2	5	67	70%
Buzz! Das Sport-Quiz	PS2	12	93	57%
Buzz! Junior: Jungle Party	PS2	11	87	51%
Call of Duty 2	360	1	88	85%
Call of Duty 2: Big Red One	PS2	1	115	80%
Call of Duty 2: Big Red One	Xbox	1	115	80%
Call of Duty 2: Big Red One	NGC	1	115	80%
Canis Canem Edit	PS2	12	88	85%
Car Racing Challenge	PS2	8	88	1 von 5
Cars	PS2	11	86	59%
Cars	Xbox	11	86	59%
Cars	NGC	11	86	59%
Castlevania: Curse of Darkness	PS2	3	67	74%
Castlevania: Curse of Darkness	Xbox	3	67	74%
Chibi-Robo	NGC	6	74	65%
Chromehounds	360	8	86	75%
Chroniken von Narnia, Die: Der König...	PS2	2	83	64%
Chroniken von Narnia, Die: Der König...	Xbox	6	75	65%
Chroniken von Narnia, Die: Der König...	NGC	6	75	65%
Cold War	Xbox	1	122	69%
Commandos Strike Force	PS2	4	82	71%
Commandos Strike Force	Xbox	4	82	71%
Crazy Frog Racer	PS2	2	101	37%
Da Vinci Code, The: Sakrileg	PS2	7	84	69%
Da Vinci Code, The: Sakrileg	Xbox	7	84	69%
Dance Factory	PS2	10	81	63%
Dancing Stage Unleashed 3	Xbox	4	83	82%
Dead or Alive 4	360	3	72	88%
Deep Water	PS2	8	89	3 von 5
Demolition Girl	PS2	8	88	3 von 5
Destroy All Humans 2	PS2	12	79	84%
Devil Kings	PS2	3	85	75%
Devil May Cry 3 Special Edition	PS2	10	87	84%
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	PS2	12	94	63%
Dragon Blaze	PS2	9	92	5 von 5
Dragon Quest: Die Reise des verwunsch...	PS2	5	46	93%
Drakengard 2	PS2	4	84	69%
Dreamfall: The Longest Journey	Xbox	7	90	66%
Driver: Parallel Lines	PS2	5	83	79%
Driver: Parallel Lines	Xbox	5	83	79%
DTM Race Driver 3	PS2	3	82	90%
DTM Race Driver 3	Xbox	3	82	90%
Dynasty Warriors 5 Empires	PS2	9	80	70%
Dynasty Warriors 5 Empires	360	9	80	70%
Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	PS2	6	86	73%
Echo Night Beyond	PS2	2	100	41%
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	360	5	68	92%
Enchanted Arms	360	10	82	73%
Evolution GT	PS2	6	67	77%
EyeToy: Kinetic Combat	PS2	12	98	72%
EyeToy: Play Sports	PS2	11	87	81%
Fable: The Lost Chapters	Xbox	1	107	90%
Far Cry Instincts Evolution	Xbox	5	86	87%
Far Cry Instincts Predator	360	5	86	90%
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	360	1	83	68%
FIFA 07	PS2	11	80	88%
FIFA 07	Xbox	11	80	88%
FIFA 07	NGC	11	80	85%
FIFA 07	360	12	86	82%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	PS2	6	70	80%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	Xbox	6	70	80%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	NGC	6	70	78%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	360	6	70	76%
FIFA Street 2	PS2	4	74	83%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
FIFA Street 2	Xbox	4	74	83%
FIFA Street 2	NGC	4	74	83%
Fight Night Round 3	PS2	4	78	85%
Fight Night Round 3	Xbox	4	78	85%
Fight Night Round 3	360	4	78	86%
Final Fantasy 11	360	7	92	88%
Final Fight Streetwise	PS2	5	85	78%
Final Fight Streetwise	Xbox	5	85	78%
Fishing Fantasy	PS2	8	89	4 von 5
FlatOut 2	PS2	8	84	82%
FlatOut 2	Xbox	8	84	82%
Flow: Urban Dance Uprising	PS2	2	100	70%
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack...	PS2	9	84	58%
Forbidden Siren 2	PS2	8	78	68%
Ford Street Racing	PS2	6	83	64%
Ford Street Racing	Xbox	6	83	64%
Formel Eins 06	PS2	9	86	79%
Full Auto	360	3	76	78%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	PS2	6	86	84%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Xbox	4	76	86%
Gauntlet: Seven Sorrows	PS2	6	76	56%
Gauntlet: Seven Sorrows	Xbox	6	76	60%
Gene Troopers	Xbox	3	97	22%
Ghost Recon Advanced Warfighter	Xbox	5	92	80%
Ghost Recon Advanced Warfighter	PS2	6	86	80%
Ghost Recon Advanced Warfighter	360	4	72	90%
Gigawing Generations	PS2	9	92	5 von 5
God of War	PS2	7	94	91%
Gottlieb Pinball Classics	PS2	9	90	79%
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	8	68	89%
Guitar Hero	PS2	6	68	90%
Gun	PS2	1	110	85%
Gun	Xbox	1	110	85%
Gun	NGC	2	97	85%
Gun	360	1	96	85%
Half-Life 2	Xbox	1	36	91%
Harry Potter und der Feuerkelch	PS2	1	116	72%
Harry Potter und der Feuerkelch	Xbox	1	116	72%
Harry Potter und der Feuerkelch	NGC	1	116	74%
Harvest Moon: A Wonderful Life Sp. Edit.	PS2	9	87	66%
Hello Kitty: Roller Rescue	PS2	2	93	42%
Hello Kitty: Roller Rescue	Xbox	2	93	42%
Herr der Ringe, Der: Die Schlacht um...	360	8	72	79%
Himmel und Huhn	PS2	4	89	75%
Himmel und Huhn	Xbox	4	89	76%
Himmel und Huhn	NGC	4	89	75%
Hitman: Blood Money	PS2	7	78	82%
Hitman: Blood Money	Xbox	7	78	82%
Hitman: Blood Money	360	8	81	82%
Ice Age 2: Jetzt taut's	PS2	6	80	74%
Ice Age 2: Jetzt taut's	Xbox	6	80	74%
Import Tuner Challenge	360	12	87	74%
Iron Sea	PS2	8	89	1 von 5
Jacked	PS2	6	81	35%
Jacked	Xbox	6	81	35%
Just Cause	PS2	11	76	77%
Just Cause	Xbox	11	76	79%
Just Cause	360	11	76	81%
Kaido Racer	PS2	1	111	70%
Kameo: Elements of Power	360	1	62	91%
King Kong	PS2	1	112	81%
King Kong	Xbox	1	112	85%
King Kong	NGC	1	112	84%
King Kong	360	1	90	86%
King of Fighters 2003	PS2	4	85	82%
King of Fighters 2003	Xbox	4	85	83%
Kingdom Hearts 2	PS2	11	78	75%
Knights of the Temple 2	Xbox	3	97	49%
Kuon	PS2	1	119	68%
Legend of Spyro, The: A New Beginning	PS2	12	98	50%
Legend of Spyro, The: A New Beginning	NGC	12	98	50%
Lego Star Wars	NGC	1	122	74%
Lego Star Wars 2	PS2	11	82	75%
Lego Star Wars 2	Xbox	11	82	75%
Lego Star Wars 2	NGC	11	82	75%
Lego Star Wars 2	360	11	82	75%
Lemmings	PS2	11	81	73%
Let's Make a Soccer Team	PS2	10	90	59%
Madden NFL 06	360	2	102	80%
Madden NFL 07	PS2	10	68	86%
Madden NFL 07	360	10	68	86%
Magna Carta: Tears of Blood	PS2	9	85	67%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Makai Kingdom	PS2	2	101	70%
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under…	PS2	5	82	66%
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under…	Xbox	5	82	66%
Mario Party 7	NGC	3	96	73%
Metal Gear Solid 3 Subsistence	PS2	11	74	91%
Metal Slug 5	PS2	3	93	82%
Metal Slug 5	Xbox	3	93	82%
Micro Machines V4	PS2	8	80	75%
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	PS2	6	81	85%
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	Xbox	6	81	85%
Monster House	PS2	10	73	74%
Monster House	NGC	10	73	74%
Mortal Kombat Armageddon	PS2	12	73	88%
MotoGP ´06	360	8	76	86%
Namco Museum 50th Anniversary	PS2	3	92	75%
Namco Museum 50th Anniversary	Xbox	3	92	75%
Namco Museum 50th Anniversary	NGC	3	92	75%
NBA 2K6	PS2	1	113	83%
NBA 2K6	Xbox	1	113	83%
NBA 2K6	360	3	91	80%
NBA 2K7	PS2	12	82	83%
NBA 2K7	360	12	82	87%
NBA Live 06	360	1	66	85%
NBA Live 07	PS2	12	80	78%
NBA Live 07	360	12	80	80%
Need for Speed Carbon	PS2	12	70	82%
Need for Speed Carbon	Xbox	12	70	82%
Need for Speed Carbon	NGC	12	70	82%
Need for Speed Carbon	360	12	70	84%
Need for Speed Most Wanted	PS2	1	114	82%
Need for Speed Most Wanted	Xbox	1	114	84%
Need for Speed Most Wanted	NGC	1	114	83%
Need for Speed Most Wanted	360	1	86	84%
NHL 07	PS2	11	72	88%
NHL 07	360	11	72	87%
NHL 2K6	PS2	1	113	91%
NHL 2K6	Xbox	1	113	91%
NHL 2K6	360	3	90	91%
NHL 2K7	PS2	11	88	90%
NHL 2K7	360	11	88	90%
Ninety-Nine Nights	360	10	88	71%
Ninja Gaiden Black	Xbox	1	120	89%
Odama	NGC	5	91	68%
Onimusha: Dawn of Dreams	PS2	5	74	83%
Operation Winback 2	PS2	9	91	65%
Operation Winback 2	Xbox	9	91	65%
Outfit, The	360	5	80	73%
OutRun 2006. Coast 2 Coast	PS2	5	72	85%
OutRun 2006. Coast 2 Coast	Xbox	5	72	85%
Over G Fighters	360	9	83	62%
Pac-Man World 3	PS2	3	98	65%
Pac-Man World 3	Xbox	3	98	65%
Pac-Man World 3	NGC	3	98	65%
Painkiller: Hell Wars	Xbox	10	76	74%
Panzer Elite Action: Fields of Glory	Xbox	7	91	67%
Panzer Front Ausf. B	PS2	6	85	82%
Paparazzi	PS2	8	89	3 von 5
Party Girls	PS2	8	89	3 von 5
Pate, Der	PS2	5	78	79%
Pate, Der	Xbox	5	78	79%
Pate, Der	360	11	84	80%
Perfect Dark Zero	360	2	84	70%
Pink Pong	PS2	8	89	2 von 5
Prey	360	9	76	88%
Prince of Persia: The Two Thrones	PS2	1	40	90%
Prince of Persia: The Two Thrones	Xbox	1	40	90%
Prince of Persia: The Two Thrones	NGC	2	97	90%
Pro Evolution Soccer 6	PS2	12	74	93%
Pro Evolution Soccer 6	360	12	74	88%
Pro Evolution Soccer Management	PS2	5	71	65%
Pro Stroke Golf World Tour 2007	PS2	11	91	52%
Project Gotham Racing 3	360	1	58	92%
Project Zero 3: The Tormented	PS2	4	80	77%
Psychonauts	PS2	1	41	82%
Psychonauts	Xbox	1	41	83%
Puzzlemaniacs	PS2	9	93	5 von 5
Quake 4 (dt.)	360	2	88	79%
Rampage: Total Destruction	PS2	6	86	44%
Ratchet: Gladiator	PS2	1	38	87%
Raze's Hell	Xbox	5	92	68%
Reservoir Dogs	PS2	10	67	57%
Ridge Racer 6	360	1	84	88%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	360	7	80	85%
Rogue Trooper	PS2	6	78	70%
Rogue Trooper	Xbox	6	78	70%
RTL Skispringen 2006	PS2	1	121	78%
Rumble Roses XX	360	7	82	68%
S.L.A.I.	PS2	1	117	72%
Saint's Row	360	10	70	85%
Samurai Aces	PS2	9	93	5 von 5
Samurai Shodown 5	PS2	3	71	38%
Samurai Shodown 5	Xbox	3	71	38%
Samurai Warriors 2	PS2	12	92	73%
Samurai Warriors 2	360	12	92	73%
Scarface: The World is Yours	PS2	11	68	89%
Sega Classics Collection	PS2	3	81	46%
Sensible Soccer	PS2	8	71	38%
Sensible Soccer	Xbox	8	71	38%
Shadow of the Colossus	PS2	3	78	77%
Shadow the Hedgehog	PS2	1	118	82%
Shadow the Hedgehog	Xbox	1	118	83%
Shadow the Hedgehog	NGC	1	118	82%
Shaman King: Power of Spirit	PS2	1	120	55%
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	PS2	8	82	81%
Shinobido: Weg des Ninja	PS2	9	79	79%
Shrek SuperSlam	PS2	2	96	69%
Shrek SuperSlam	Xbox	2	96	69%
Shrek SuperSlam	NGC	2	96	69%
Sims 2 Haustiere, Die	PS2	11	71	74%
Sims 2 Haustiere, Die	NGC	11	71	74%
SingStar Anthems	PS2	11	85	79%
SingStar Deutsch Rock-Pop	PS2	10	50	70%
SingStar Legends	PS2	12	98	75%
SingStar Rocks!	PS2	5	67	75%
Ski Alpin 2006	PS2	1	121	71%
Ski Racing 2006	PS2	1	121	70%
Ski Racing 2006	Xbox	1	121	70%
Smarties Meltdown	PS2	6	79	28%
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	PS2	5	84	88%
Sol Divide	PS2	9	93	5 von 5
Sonic Riders	PS2	5	90	58%
Sonic Riders	Xbox	5	90	58%
Sonic Riders	NGC	5	90	58%
Soul Calibur 3	PS2	1	108	92%
Space War Attack	PS2	9	93	4 von 5
Splatter Master	PS2	8	90	5 von 5
Splinter Cell Double Agent	PS2	12	76	91%
Splinter Cell Double Agent	Xbox	12	76	93%
Splinter Cell Double Agent	NGC	12	76	90%
Splinter Cell Double Agent	360	12	76	90%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	PS2	2	101	59%
SpongeBob und seine Freunde: Durch…	PS2	6	83	41%
SpongeBob und seine Freunde: Durch…	Xbox	6	83	41%
Spy Hunter: Nowhere to Run	PS2	11	92	52%
State of Emergency 2	PS2	6	79	42%
Stella Deus: The Gate of Eternity	PS2	9	88	70%
Street Boyz	PS2	8	90	4 von 5
Street Fighter Alpha Anthology	PS2	8	87	87%
Suikoden 5	PS2	10	84	74%
Suikoden Tactics	PS2	3	94	76%
Super Monkey Ball Adventure	PS2	7	83	61%
Super Monkey Ball Adventure	NGC	10	87	61%
Sword of Etheria	PS2	5	71	54%
Taito Legends	PS2	3	75	77%
Taito Legends	Xbox	3	75	77%
Taito Legends 2	PS2	6	84	81%
Taito Legends 2	Xbox	6	84	81%
Tak: Die große Juju-Jagd	PS2	4	90	74%
Tak: Die große Juju-Jagd	Xbox	4	90	74%
Tak: Die große Juju-Jagd	NGC	4	90	74%
Taxi Rider	PS2	9	93	2 von 5
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nm.	PS2	6	77	35%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nm.	Xbox	6	77	35%
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	PS2	2	97	32%
Tengai	PS2	9	93	5 von 5
Test Drive Unlimited	360	10	78	87%
Tiger Woods PGA Tour 06	360	1	93	80%
Tiger Woods PGA Tour 07	PS2	11	91	86%
Tiger Woods PGA Tour 07	360	12	95	83%
Tomb Raider: Legend	PS2	5	42	84%
Tomb Raider: Legend	Xbox	5	42	84%
Tomb Raider: Legend	360	6	50	84%
Tony Hawk's American Wasteland	360	1	65	91%
Top Spin 2	360	5	76	91%

SPIELE-TESTS (PAL)

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Torino 2006	PS2	3	88	80%
Torino 2006	Xbox	3	88	80%
Tourist Trophy	PS2	7	86	80%
Trapt	PS2	4	83	66%
True Crime: New York City	PS2	2	50	73%
True Crime: New York City	Xbox	1	34	85%
True Crime: New York City	NGC	2	50	74%
Ultimate Casino	PS2	8	90	2 von 5
Unglaublichen, Die: Der Angriff des …	PS2	2	92	63%
Unglaublichen, Die: Der Angriff des …	Xbox	2	92	63%
Unglaublichen, Die: Der Angriff des …	NGC	2	92	63%
Urban Chaos: Riot Response	PS2	6	72	77%
Urban Chaos: Riot Response	Xbox	6	72	77%
Urban Reign	PS2	3	96	70%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	NGC	3	89	69%
We Love Katamari	PS2	3	50	87%
Wild Water Adrenaline	PS2	2	100	40%
WWE SmackDown vs. Raw 2007	PS2	12	84	88%
WWE SmackDown vs. Raw 2007	360	12	84	88%
Xbox Live Arcade Unplugged Vol. 1	360	11	90	61%
X-Men: The Official Game	PS2	7	88	68%
X-Men: The Official Game	Xbox	7	88	73%
X-Men: The Official Game	360	7	88	74%
Yakuza	PS2	10	74	79%
Yakuza Fury	PS2	8	90	2 von 5
Zathura	PS2	6	75	52%
Zathura	Xbox	6	75	52%
Zombie Attack	PS2	8	90	5 von 5
Zombie Zone	PS2	8	90	4 von 5

HANDHELD-PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Ace Combat X: Skies of Deception	PSP	11	94
Actionloop	DS	8	92
Age of Empires: The Age of Kings	DS	5	94
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	7	100
Children of Mana	DS	7	98
Crisis Core: Final Fantasy 7	DS	12	100
Dig Dug: Digging Strike	DS	1	126
DK: King of Swing	DS	7	96
Dragon Quest Monsters: Joker	DS	12	100
Every Extend Extra	PSP	7	99
Final Fantasy 3	DS	12	100
Gangs of London	PSP	7	98
Gottlieb Pinball Classics	PSP	2	107
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PSP	10	96
Infected	PSP	2	107
Jeanne d'Arc	PSP	10	94
Key of Heaven	PSP	3	100
Killzone: Liberation	PSP	7	97
Killzone: Liberation	PSP	10	95
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass	DS	7	97
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass	DS	11	95
LocoRoco	PSP	7	96
Lunar Knights	DS	12	101
Mario Slam Basketball	DS	7	99
Me & My Katamari	PSP	3	100
Mercury Meltdown	PSP	8	92
Metal Gear Acid 2	PSP	4	92
Metal Gear Solid: Digital Comic	PSP	4	92
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	7	99
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	12	101
Micro Machines V4	PSP, DS	5	94
MotoGP	PSP	11	94
New Super Mario Bros.	DS	7	101
Passport to…	PSP	10	95
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	1	127
Point Blank DS	DS	9	96
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	DS	7	97
Prince of Persia Revelations	PSP	1	126
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	7	101
Siedler, Die	DS	9	96
Silent Hill Experience	PSP	4	92
Silent Hill Experience	PSP	6	89
Silent Hill Origins	PSP	7	101
SOCOM: Fireteam Bravo	PSP	2	106
Sonic Rivals	DS	7	100
Splinter Cell Essentials	PSP	3	101
Star Fox Command	DS	7	100

HANDHELD-PREVIEWS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE
Super Princess Peach	DS	6	88
Syphon Filter. Dark Mirror	PSP	6	89
Talkman	PSP	6	88
Talkman	PSP	8	93
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	DS	4	92
Tekken Dark Resurrection	PSP	9	97
Trauma Center: Under the Knife	DS	1	127
Ultimate Ghosts 'n Goblins	PSP	9	97
Untold Legends: The Warrior's Code	PSP	2	106
Valkyrie Profile: Lenneth	PSP	10	94
Yoshi's Island DS	DS	7	98

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
007: Liebesgrüße aus Moskau	PSP	5	100	64%
42 Spieleklassiker	DS	12	106	70%
Ab durch die Hecke	GBA	9	102	56%
Ab durch die Hecke	DS	9	102	62%
Actionloop	DS	11	103	79%
Animal Crossing: Wild World	DS	6	94	88%
Ape Academy 2	PSP	12	107	68%
Ape Escape P	PSP	5	102	69%
Astonishia Story	PSP	8	102	65%
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	PSP	4	97	75%
Battles of Prince of Persia	DS	2	108	58%
B-Boy	DS	11	103	64%
Big Brain Academy	DS	8	96	-
Big Mutha Truckers	DS	6	97	56%
Breath of Fire 3	PSP	4	99	75%
Burnout Legends	DS	1	135	52%
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	8	97	82%
Cars	PSP	11	97	69%
Cars	DS	11	97	59%

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Crash Tag Team Racing	PSP	2	112	60%
Daxter	PSP	6	92	86%
Def Jam Fight For NY: The Takeover	PSP	9	102	81%
Dig Dug Digging Strike	DS	11	103	61%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	DS	7	103	-
Dragon Ball Z Shin Budokai	PSP	8	103	77%
Dragon Booster	DS	8	101	48%
Drill Dozer	GBA	6	100	73%
Dynasty Warriors Advance	GBA	2	113	51%
Electroplankton	DS	8	102	-
English Training: Spielend Englisch lernen	DS	12	106	-
Exit	PSP	3	104	85%
Field Commander	PSP	9	98	84%
FIFA 06	PSP	1	132	77%
FIFA 07	PSP	12	103	84%
FIFA 07	DS	12	103	82%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	PSP	7	104	75%
FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006	DS	7	104	77%
FIFA Street 2	PSP	4	96	74%
FIFA Street 2	DS	5	102	51%
Fight Night Round 3	PSP	6	93	79%
Final Fantasy 4 Advance	GBA	6	100	70%
Fluch der Karibik 2	PSP	9	100	46%
Fluch der Karibik 2	DS	9	100	52%
Fluch der Karibik 2	GBA	9	100	68%
Football Manager Handheld	PSP	6	93	70%
Ford Racing 3	DS	6	97	67%
Formel Eins 06	PSP	10	105	75%
Frantix	PSP	2	110	72%
Frogger: Helmet Chaos	PSP	3	105	72%
Frogger: Helmet Chaos	DS	3	105	72%
Gangs of London	PSP	10	102	72%
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	PSP	1	129	70%
Gitaroo Man Lives!	PSP	10	104	69%
Go! Sudoku	PSP	1	129	75%
Gottlieb Pinball Classics	PSP	3	104	80%

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
Gradius Collection	PSP	10	103	86%
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	1	128	91%
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PSP	12	102	92%
GripShift	PSP	2	110	74%
Harry Potter und der Feuerkelch	PSP	1	130	74%
Herr der Ringe, Der: Taktiken	PSP	1	130	68%
Himmel und Huhn	GBA	4	95	69%
Juiced: Eliminator	PSP	8	103	80%
Kao Challengers	PSP	1	136	80%
Key of Heaven	PSP	4	99	76%
Killzone: Liberation	PSP	12	104	78%
King Kong	GBA	1	133	49%
King Kong	DS	2	110	46%
King Kong	PSP	2	110	56%
Lego Star Wars	PSP	11	102	75%
Lego Star Wars	DS	11	102	57%
Lemmings	PSP	4	96	82%
LocoRoco	PSP	8	98	90%
Lost in Blue	DS	1	135	74%
Lost Magic	DS	7	107	65%
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	DS	3	102	90%
Mario Power Tennis	GBA	1	136	85%
Me & My Katamari	PSP	6	98	83%
Medal of Honor Heroes	PSP	12	105	70%
Mega Man Battle Network 6	GBA	9	103	58%
Mega Man Powered Up	PSP	5	103	85%
Mega Man X Maverick Hunter	PSP	4	96	82%
Mercury Meltdown	PSP	12	107	79%
Metal Gear Acid 2	PSP	7	102	82%
Metroid Prime Hunters	DS	6	90	87%
Metroid Prime Pinball	DS	7	105	70%
Miami Vice: The Game	PSP	10	104	74%
Micro Machines V4	PSP	8	99	74%
Midway Arcade Treasures: Extended Play	PSP	5	102	65%
Monster House	DS	10	105	54%
Monster Hunter Freedom	PSP	6	98	76%

HANDHELD-TESTS

SPIEL	SYSTEM	HEFT	SEITE	SPASS
MotoGP	PSP	12	107	70%
MX vs. ATV: On the Edge	PSP	4	97	77%
NBA Live 06	PSP	1	133	79%
NBA Live 07	PSP	11	99	81%
Need for Speed Most Wanted	DS	2	112	23%
Need for Speed Most Wanted 5-1-0	PSP	1	131	76%
New Super Mario Bros.	DS	8	94	91%
NHL 07	PSP	11	98	86%
OutRun 2006: Coast 2 Coast	PSP	5	100	85%
Pac-Man World 3	PSP	8	97	66%
Pate, Der	PSP	11	102	75%
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	4	97	81%
Pocket Racers	PSP	12	105	56%
Pokémon Link	DS	6	95	60%
Polarium Advance	GBA	5	102	82%
Popolocrois	PSP	5	101	73%
Power Stone Collection	PSP	11	100	87%
Prince of Persia Revelations	PSP	2	108	88%
Pro Evolution Soccer 5	PSP	1	132	84%
Puyo Pop Fever	PSP	8	97	78%
Rainbow Islands Revolution	DS	7	105	38%
Rengoku: Tower of Purgatory	PSP	4	98	38%
Resident Evil Deadly Silence	DS	4	94	85%
Ridge Racer 2	PSP	11	96	91%
Rub Rabbits, The	DS	3	103	80%
Sega Casino	DS	4	98	34%
Sigma Star Saga	GBA	10	101	68%
Sims 2, Die	PSP	1	136	78%
Sims 2, Die	PSP	2	111	76%
Snowboard Kids	DS	7	105	65%
SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo	PSP	5	99	89%
Sonic Rush	DS	1	134	85%
Splinter Cell Essentials	PSP	5	97	79%
SSX On Tour	PSP	1	133	78%
Star Wars Battlefront 2	PSP	1	134	65%
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	4	98	89%
Street Riders	PSP	7	106	70%
Street Supremacy	PSP	12	105	57%
Sudoku Master	DS	10	101	75%
Super Monkey Ball Adventure	PSP	8	99	60%
Super Monkey Ball Touch & Roll	DS	3	103	77%
Super Princess Peach	DS	7	106	78%
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	8	100	85%
Tak: Die große Juju-Jagd	GBA	4	95	57%
Tales of Eternia	PSP	2	109	82%
Tales of Phantasia	GBA	5	101	64%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	DS	9	99	60%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	DS	7	107	50%
Tekken Dark Resurrection	PSP	10	98	90%
Tenchu: Time of the Assassins	PSP	9	99	73%
Tetris DS	DS	5	98	87%
Tiger Woods PGA Tour 07	PSP	11	99	82%
Tokobot	PSP	6	100	61%
Tomb Raider: Legend	PSP	8	101	78%
Tony Hawk's American Sk8land	DS	2	113	85%
Top Spin 2	PSP	6	95	65%
Top Spin 2	GBA	6	95	56%
Trauma Center: Under the Knife	DS	6	97	80%
Ultimate Ghosts ´n Goblins	PSP	10	100	85%
Untold Legends: The Warrior's Code	PSP	6	96	79%
Viewtiful Joe Double Trouble	DS	3	105	79%
Viewtiful Joe: Ret Hot Rumble	DS	6	91	70%
World Poker Tour	PSP	7	106	60%
World Tour Soccer 2	PSP	9	101	72%
Worms: Open Warfare	PSP	5	96	79%
Worms: Open Warfare	DS	5	96	78%
WWE SmackDown vs. Raw 2006	PSP	2	112	85%
X-Men Legends 2	PSP	2	112	78%
X-Men: The Official Game	DS	8	101	56%
Ys: The Ark of Napishtim	PSP	12	107	49%
Zoo Tycoon DS	DS	2	111	58%

LAST RESORT (PS2-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
24: The Game	6	110
Ab durch die Hecke	9	111
Ace Combat: The Belkan War	10	110
Ape Escape 3	5	110
Atelier Iris: Eternal Mana	4	111
ATV Offroad Fury 3	4	110
B-Boy	12	111
Black	5	110
BloodRayne 2	7	113
Cars	11	110
Castlevania: Curse of Darkness	4	110
Chroniken von Narnia, Die: Der König von Narnia	7	112
Da Vinci Code, The: Sakrileg	8	110
Devil May Cry 3 Special Edition	11	110
Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7	12	111
Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs	5	111
Drakengard 2	5	110
Driver: Parallel Lines	6	111
DTM Race Driver 3	3	112
Dynasty Warriors 5 Empires	10	111
Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	5	111
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	7	112
God of War	8	111
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	8	111
Guitar Hero	7	113
Harvest Moon: A Wonderful Life	10	110
Himmel und Huhn	5	110
Hitman: Blood Money	7	113
Ice Age 2: Jetzt taut's	7	112
Kingdom Hearts 2	11	112
Lego Star Wars 2	11	111
Madden NFL 07	12	110
Magna Carta: Tears of Blood	10	110
Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	5	111
Metal Gear Solid 3 Subsistence	11	110
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	7	112
NBA 2K6	2	120
NBA 2K7	12	110
Onimusha: Dawn of Dreams	5	112
Prince of Persia: The Two Thrones	2	122
Project Zero 3: The Tormented	4	111
Reservoir Dogs	12	110
Resident Evil 4 (dt.)	1	143
Rogue Trooper	8	111
Samurai Warriors 2	11	110
Scarface: The World is Yours	12	111
Sensible Soccer	9	110
Shadow of the Colossus	3	110
Shinobido: Der Weg des Ninjas	10	110
Shrek Superslam	3	111
Sims 2, Die	1	142
Sonic Riders	5	112
Soul Calibur 3	2	120
Stella Deus	9	111
Suikoden 5	10	111
Super Dragon Ball Z	10	110
Tak: Die große Juju-Jagd	5	110
Tomb Raider: Legend	6	110
Tony Hawk's American Wasteland	1	143
Urban Chaos: Riot Response	8	110
Urban Reign	3	110
Xenosaga 2: Jenseits von gut und böse	1	142
X-Men: The Official Game	8	110

LAST RESORT (Xbox-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Ab durch die Hecke	9	111
Advent Rising	5	112
Aeon Flux	10	111
Black	5	110
BloodRayne 2	7	113
Cars	11	110
Castlevania: Curse of Darkness	4	110
Chroniken von Narnia, Die: Der König von Narnia	7	112
Da Vinci Code, The: Sakrileg	8	110
Driver: Parallel Lines	6	111
DTM Race Driver 3	3	112
Far Cry Instincts Evolution	6	110
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	7	112
Himmel und Huhn	5	110
Hitman: Blood Money	7	113
Lego Star Wars 2	11	111
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	5	111
Midnight Club 3 DUB Edition Remix	7	112
Painkiller: Hell Wars	11	110
Prince of Persia: The Two Thrones	2	122
Raze's Hell	6	110
Rogue Trooper	8	111
Sensible Soccer	9	110
Shrek Superslam	3	111
Sims 2, Die	1	142
Sonic Riders	5	112
Tak: Die große Juju-Jagd	5	110
Tomb Raider: Legend	6	110
Tony Hawk's American Wasteland	1	143
True Crime: New York City	2	122
Urban Chaos: Riot Response	8	110
X-Men: The Official Game	8	110

LAST RESORT (Xbox-360-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Dead or Alive 4	4	110
Dynasty Warriors 5 Empires	10	111
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	6	111
Far Cry Instincts Predator	6	110
Herr der Ringe, Der: Die Schlacht um Mittelerde 2	9	110
Kameo: Elements of Power	2	121
NBA 2K6	3	111
NBA Live 07	12	110
Ninety-Nine Nights	11	112
Over G Fighters	9	110
Perfect Dark Zero	3	111
Quake 4 (dt.)	3	110
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	8	110
Rumble Roses XX	7	112
Saint's Row	11	111
Samurai Warriors 2	11	110
Test Drive Unlimited	11	112
Tiger Woods PGA Tour 06	2	122
Tomb Raider: Legend	6	110
Tony Hawk's American Wasteland	2	121

LAST RESORT (Gamecube-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Ab durch die Hecke	9	111
Cars	11	110
Chibi-Robo	6	110
Chroniken von Narnia, Die: Der König von Narnia	7	112
Fire Emblem: Path of Radiance	1	142
Himmel und Huhn	5	110
Lego Star Wars	2	120
Lego Star Wars 2	11	111
Monster House	12	110
Shrek Superslam	3	111
Sims 2, Die	1	142
Sonic Riders	5	112
Tony Hawk's American Wasteland	1	143

LAST RESORT (PSP-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Breath of Fire 3	6	112
Cars	11	112
Daxter	9	112
Death Jr.	1	143
Dragon Ball Z Shin Budokai	10	112
Exit	6	112
Fluch der Karibik 2	10	112
Gangs of London	11	112
Gottlieb Pinball Classics	4	111
Gradius Collection	10	112
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	1	144
Lego Star Wars 2	12	112
Mega Man Maverick Hunter X	4	112
Metal Gear Acid 2	8	112

LAST RESORT (PSP-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Pac-Man World 3	10	112
Splinter Cell Essentials	6	112
Star Wars Battlefront 2	4	112
Street Fighter Alpha 3 Max	5	112
Syphon Filter: Dark Mirror	9	111
Tekken Dark Resurrection	10	110
Tenchu: Time of the Assassins	10	112
Tiger Woods PGA Tour 07	12	112
Tomb Raider: Legend	9	110
Ultimate Ghosts ´n Goblins	12	110
X-Men Legends 2	4	112

LAST RESORT (DS-Tipps)

SPIEL	HEFT	SEITE
Age of Empires: The Age of Kings	10	112
Dragon Booster	8	112
FIFA 07	12	112
Final Fantasy 4 Advance	6	111
Fluch der Karibik 2	10	112
Frogger: Helmet Chaos	4	112
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	3	112
Mega Man Battle Network 6	9	112
Metroid Prime Hunters	6	112
New Super Mario Bros.	8	112
Resident Evil Deadly Silence	5	112
Rub Rabbits, The	4	112
Super Princess Peach	8	112
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	10	112
Trauma Center: Under the Knife	6	112

KNOW-HOW

THEMA	SYSTEM	HEFT	SEITE
Bastelt Eure eigenen PSP-Abenteuer	PSP	3	108
Bastelt Eure PSP-Homepage	PSP	5	108
Bringt Eure Filme auf die Xbox 360	360	6	106
Die PSP kommandiert Euren PC	PSP	7	111
Füttert den Nintendo DS mit Demos	DS	9	106
Gute Verbindung zur Xbox 360	360	4	108
Nintendo DS surft im Internet	DS	12	109
Präsentationen auf der PSP	PSP	11	108
PSP als Media Center	PSP	8	108
PSP spielt Video-Podcasts	PSP	10	108
Radio und TV auf der Sony PSP	PSP	1	140
Sony PSP musiziert im Internet	PSP	2	118

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
4 in 1 Bundle	PSP	3	109	3
4GB Hard Drive for PSP	PSP	2	119	4
4 in 1 Power Feedback Leather Wheel	PS2, Xbox, NGC	6	107	2
ActionLounge SR4	PS2, Xbox, 360, NGC	11	109	5
Carrying Case	DS	9	107	4
Carrying Case NDSL 80	DS	10	109	4
ChromePad	PS2	2	119	4
Component-Kabel	360	5	109	5
CrystalPad	PS2	1	141	4
Fight Light	PS2	5	109	4
Flexi-Drive XC-MS	PSP	10	109	4
Game Boy Micro Pack 2	GBA	2	119	4
Gamepad Xbox 360	360	6	107	4
Gravity 2.1 Speaker System	PS2, Xbox, NGC	1	141	2
Home Theater	PSP	9	107	3
In-Car Kit	PSP	11	109	3
LCD Topgun	PS2, Xbox	7	109	3
MC2 Racing Wheel	360	6	107	3
Movie Player with Media Centre	PSP	4	109	2
M-Skin Pak	GBA	4	109	2
Multimedia Player	DS, GBA	5	109	3
Multi-Port Slim	PS2	4	109	4
NDSL Pack 2	DS	10	109	3
Playgear Amp	PSP	1	141	4
Playgear Street	PSP	1	141	2

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Premium RGB Cable	360	2	119	4
PSP Combo	PSP	3	109	2
PSP Protector	PSP	3	109	4
RGB-Kabel	360	5	109	5
Skins für Xbox 360	360	9	107	4
Skins selbst gemacht	PS2, 360, PSP, DS	7	109	-
Stereo-Lautsprecher	PSP	10	109	2
Superbox X	PS2	3	109	4

HARDWARE-TESTS

GERÄT	SYSTEM	HEFT	SEITE	PUNKTE
Travel Pak	PSP	4	109	4
VGA-Kabel	360	5	109	5
WiFi MAX	PSP, DS	9	107	3
Wireless Analog Controller	PS2	6	107	3
Wireless Controller	Xbox	3	109	3
Xbox Live Vision Camera	360	11	109	4
Xbox-360-Kabel-Marktübersicht	360	10	109	-
Xbox-Komponenten-Kabel	360	9	107	4

MAN!AC EXTENDED

IM GESPRÄCH

TITEL	HEFT	SEITE
David Crane	6	62
David Perry	2	52
Kenji Kaido & Fumito Ueda	1	44
Shigeru Miyamoto	5	52
Yu Suzuki	3	52

NEXT LEVEL

TITEL	HEFT	SEITE
(R)Evolution	3	60
Eingabe intuitiv	10	60
Filmgenuss in HD	12	62
Grafik von morgen - Teil 1	4	62
Grafik von morgen - Teil 2	6	58
Grafik von morgen - Teil 3	7	60
PS3 - die Fakten	5	60
PS3-Gerüchteküche	1	100
Spiel mit Ambiente	2	76
Steuerungsduell	9	60
Was bringt HDMI?	8	60
Worldwide Wii	11	60

WEBTIPP

TITEL	HEFT	SEITE
Comics für die PSP	3	61
Elektronische Tagebücher	9	61
Flash-Games	4	63
Mehr Musik	1	101
Pausenfüller-Paradies	8	61
Selbst ist der Gamer!	7	61

KOLUMNE

TITEL	HEFT	SEITE
Inside Assassin's Creed - Folge 1	10	61
Inside Assassin's Creed - Folge 2	11	61
Inside Assassin's Creed - Folge 3	12	63

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
3D-Grafik: So funktioniert sie wirklich	8	56
bit generations	11	52
Cover-Kultur	6	56
Doktor-Spiele	7	56
Dressed to Play	10	52
Futuran!ac	9	56
Hong Kong: Videospielkultur im Reich der Mitte	10	56
In 80 Spielen um die Welt	3	54
Japan spricht deutsch	4	52
Leben geben und leben lassen	4	58
MAN!AC Jahrgang 2005	2	54

FEATURE

TITEL	HEFT	SEITE
Morgen geht die Welt unter	5	56
Ohne Anstand und Sitte	8	52
Pad-Profis	11	56
Präsent Evil	7	52
Sega: Die Spielhallen-Könige	4	56
Solide Anlagen	9	52
Spiele treffen Wissenschaft	6	52
Star Wars: Krieg der Spiele	1	46
Tomb Raider: Die Wiege des Merchandise	12	58
Wie Videospiele erzählen	12	52

RETRO-HARDWARE

TITEL	HEFT	SEITE
Nintendo 64	2	76
Sega Dreamcast	3	62
Sony Playstation	1	102

RETRO-FEATURE

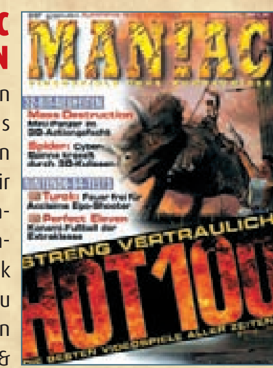
TITEL	HEFT	SEITE
Archaisches Abenteuer	10	64
Ball-Fieber	7	62
Eine Ode an die Liebe	10	62
Groß & pixelig - Teil 1	4	64
Groß & pixelig - Teil 2	5	64
Groß & pixelig - Teil 3	6	64
Groß & pixelig - Teil 4	7	64
Groß & pixelig - Teil 5	8	62
Happy Birthday Metal Slug	9	62
Jäger der verlorenen Genres: Adventures	12	64
Jäger der verlorenen Genres: Plattformwelten	11	62
Kultknüppel	1	104
Pixel-Frosties	3	64
The Making of Boulder Dash	5	62
The Making of Last Ninja	2	80
The Making of Pitfall!	6	60

RETRO-ANZEIGE

TITEL	HEFT	SEITE
007: Tomorrow Never Dies	8	66
Assault Rigs	1	106
Automatenumsetzungen für Atari VCS	5	66
Blam! Machinehead	11	66
Dynamite Dux	4	66
Extreme-G	2	82
Miner 2049er: Volume 2	9	66
Pitfall 2: Lost Caverns	6	66
Resident Evil Director's Cut	7	66
Total Drivin	7	66
Virtua Fighter	12	66
Virtua Tennis	3	66
Wipeout 2097	10	66

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Schon 1997 wagten sich die MAN!ACs das erste Mal an den heiligen Gral aller Videospieler. Wir kürten die 100 besten Games aller Zeiten: Angefangen bei Budokan über Bonk und Bomberman bis hin zu den üblichen Verdächtigen an der Spitze – Mario, Ryu & Ken oder Link mussten sich jedoch den Knobelklötzchen von "Tetris" geschlagen geben. Auch in der Testrubrik fanden sich Hochkaräter ein: Konamis N64-Kick "Perfect Eleven" knackte die 90%-Grenze, während sich "Turok" und "Soul Edge" mit guten 80er-Wertungen begnügten. Schließlich beleuchteten wir die Zukunft des Spielhallenkönigs Sega: Der PR-Manager der deutschen Niederlassung prognostizierte dem Saturn einen Marktanteil von über 30% – leider nur eine von vielen Fehleinschätzungen, die den Traditionshersteller ins Abseits stellten.

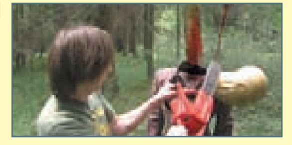
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



In der japanischen Famitsu gibt's reichlich nackte Haut zu sehen: Links bewirbt Capcom seine Keilerei "God Hand" mit tätowierten Muskelmännern, rechts lockt Ayane aus "Dead or Alive Xtreme 2".

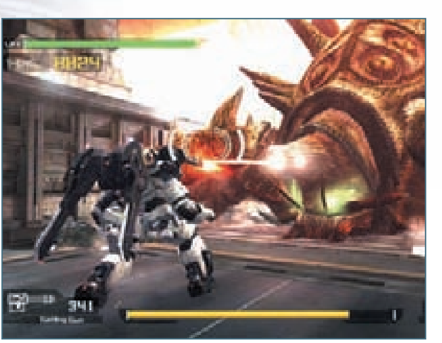




Schlechtes Timing: Aufgrund der aktuellen Gewalt-Debatte haben wir uns entschieden, den letzten Teil der anyMAN!AC-"Silent Hias"-Trilogie auch auf der 'Unrestricted'-DVD nur in gekürzter Fassung zu zeigen – einige Szenen von Ollis Kettensägenmassaker waren schlicht zu derbe.

NEXT T!ME 3/2007

Im neuen Jahr stellt sich das Xbox-360-Actioninferno **Lost Planet** dem MAN!AC-Test, während mit **Colin McRae: DIRT** der Rallyekönig Kurs auf PS3 und 360 nimmt. **Crackdown** kämpft um den Titel des NextGen-**GTA**, **Alone in the Dark** lehrt Euch das Gruseln und DS-Besitzer verbringen kalte Winterabende mit **Castlevania: Portrait of Ruin** sowie **Children of Mana**. Im **Wii**-Special gibt's einen Erfahrungsbericht über die neue Konsole plus Tests zu **Wario Ware: Smooth Moves, Splinter Cell: Double Agent, Far Cry Vengeance** und **Elebits.** Gratis dazu: 16 Seiten Extended.



Käferkiller: Endlich kommt Capcoms Actionkracher "Lost Planet"zum Test.

Auf der MAN!AC-DVD:

Gran Turismo HD – Was taugt das heiß ersehnte Playstation-3-Rennspiel wirklich? Genialer Vorgeschmack auf Teil 5 oder dreiste Abzocke?

Legend of Zelda: Twilight Princess – Wie schlägt sich das beste Action-Adventure aller Zeiten auf dem Gamecube?

PS3-Spiele satt – Freut Euch auf ausführliche Videopreviews zu den NextGen-Hits MotorStorm, Virtua Tennis 3, und Untold Legends: Dark Kingdom.

Ab Freitag, den 26. Januar

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: God of War 2 © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

WIE WAR DEIN ERSTES MAL?
UND WIE WAR DER NAME NOCHMAL?

Teste dein Wissen anhand dieser legendären SEGA Mega Drive-Titel.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

13 14 15 16

17 18 19 20

21 22 23 24

SPIELE UND LEBE DIE ERFAHRUNG ERNEUT.



Die SEGA Mega Drive-Klassiker in einer Sammlung zum Top-Preis.
Schalte zusätzliche Arcade-Hits und Interviews frei.
Erhältlich auf PSP und PS2 ab 12. Januar 2007 für nur 29,95€*.
Mehr Infos gibt's auf www.sega.de.





PlayStation.2





*unverbindliche Preisempfehlung

LÖSUNGEN: 1. Virtua Fighter 2 / 2. Comix Zone / 3. Columns / 4. Golden Axe III / 5. Alex Kidd / 6. Bonanza Bros. / 7. Golden Axe / 8. Ecco Jr. / 9. Vector Man / 10. Kid Chameleon / 11. Sword of Vermilion / 12. Super Thunder Blade / 13. Gain Ground / 14. Decap Attack / 15. Ristar / 16. Phantasy Star II / 17. Phantasy Star IV / 18. Flicky / 19. Phantasy Star III / 20. Ecco 2 / 21. Shinobi / 22. Sonic / 23. Altered Beast / 24. Sonic